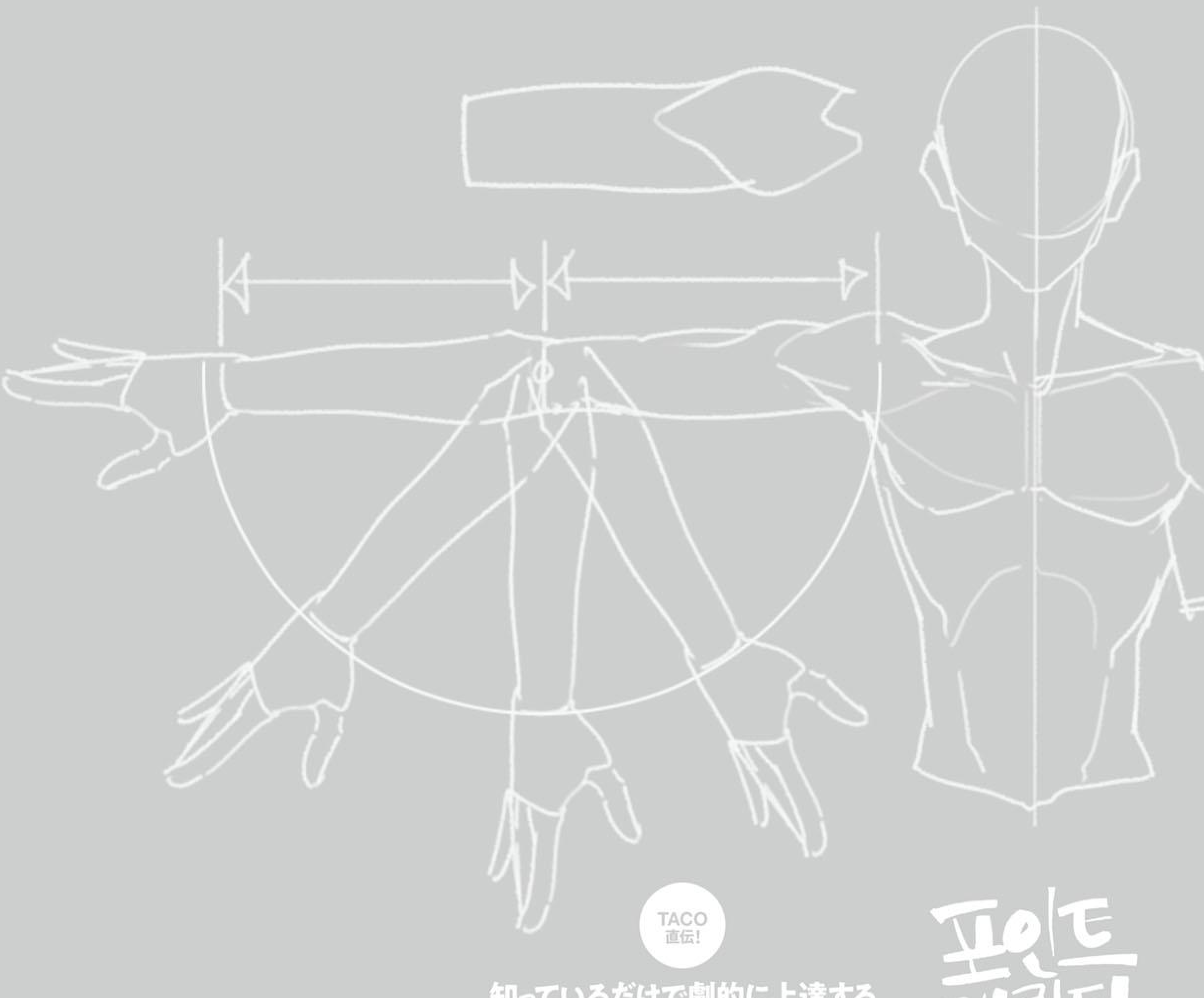
TACO
直伝!

知っているだけで劇的に上達する
人体ドローイングのコツ
390

SNSで話題騒然の「コツ」の書、待望のシリーズ第2弾!

人体を描くための
重要なポイントだけを
この1冊に凝縮!



TACO
直伝!

知っているだけで劇的に上達する
人体ドローイングのコツ
390

포인트
캐릭터
드로잉

POINT CHARACTER DRAWING

Prologue

こんにちは、作家TACO(タコ)として活動している崔元喜(チェウォンヒ)です。

はじめての本『TACO直伝！ あらゆる悩みを解決する キャラ作画のコツ160』に続き、このたび『TACO直伝！知っているだけで劇的に上達する 人体ドローイングのコツ390』というシリーズの2作目を出版しました。2作目出版に至るまで、いつも関心と愛をお寄せくださったみなさまに、心から感謝申し上げます。

前作が「絵を描くプロセス」を説明した基礎的な本だとしたら、本書はその次の段階の「人体の核心となるポイント」を表示し、解説する本です。絵についての説明は最大限簡潔にし、その代わりにポイントとなる絵の部分に色をつけ強調しました。

説明が行き届かない部分もたくさんあると思いますが、読者のみなさまが文章と絵をご覧になったときに、簡単に理解し、応用して反映できるように努力しました。

絵の描き方はさまざまあり、どの理論が正しく、あるいは間違いなのかは重要ではありません。きっと解剖学的に完成している平均的な正解はあると思いますが、あくまで想像し、自由に表現することが絵の本質だと思っていますので、理論をそれなりに解釈したうえで、どれだけ楽しく描くかのほうをもっと大事にしています。

自分が求める画風の方向性に合わせて、基準を定めて描くことを一番オススメします。誰でも絵を描いていいですし、自分だけの考え方で表現していいのです。絵には正解がありませんし、『人体ドローイングのコツ390』は数多くの絵の理論をうたったガイドのうちのひとつに過ぎません。文章と絵を見て、色が塗られたポイントを理解し、応用しつつ練習を重ねれば、読者のみなさまの実力は良い方向へ成長するでしょう。

本書に登場する理論を絶対的なルールとして考え、無条件に「こうしなくちゃ」と従うのではなく、少し簡単に再解釈した「デフォルメ人体ガイド」として見ていただければ嬉しいです。また、本書に登場する理論を応用し、自分のやり方で理論を組み立て、再解釈して絵を描けば、もっと簡単に、楽しくなるでしょう。

『人体ドローイングのコツ390』は、私がキャラクター基礎ドローイングの講師として活動するなかで、受講生たちが知りたがるポイントや絵を描く人が知っておくと良さそうな内容を、1日1枚、1週間に5枚描き続け、2年以上かけてまとめ、書籍化したものです。今でも自分が絵を描くときに守っている約束事を、こうして本という形にでき、感慨深いです。

この本は分冊にすることで持ち運びやすく*、パートを分けることで効率的に学べるように企画しました。

本書に収録したポイントの数々は、真似てみたり参考にして描いたりするのはもちろん、手軽に持ち歩いて目で覚えるイメージトレーニングの練習にも適していると思います。

[＊] 日本語版では原書の分冊を合本、軽い仕様にして携帯しやすいようにしています。

絵はひとつの情報だけでなく、数多くの資料を通じて多くの知識を積み重ねて描くことが望ましいです。その多くの情報のうちのひとつとして、この本で論じたことが読者のみなさまにとって、少しでもお役に立てたら幸いです。

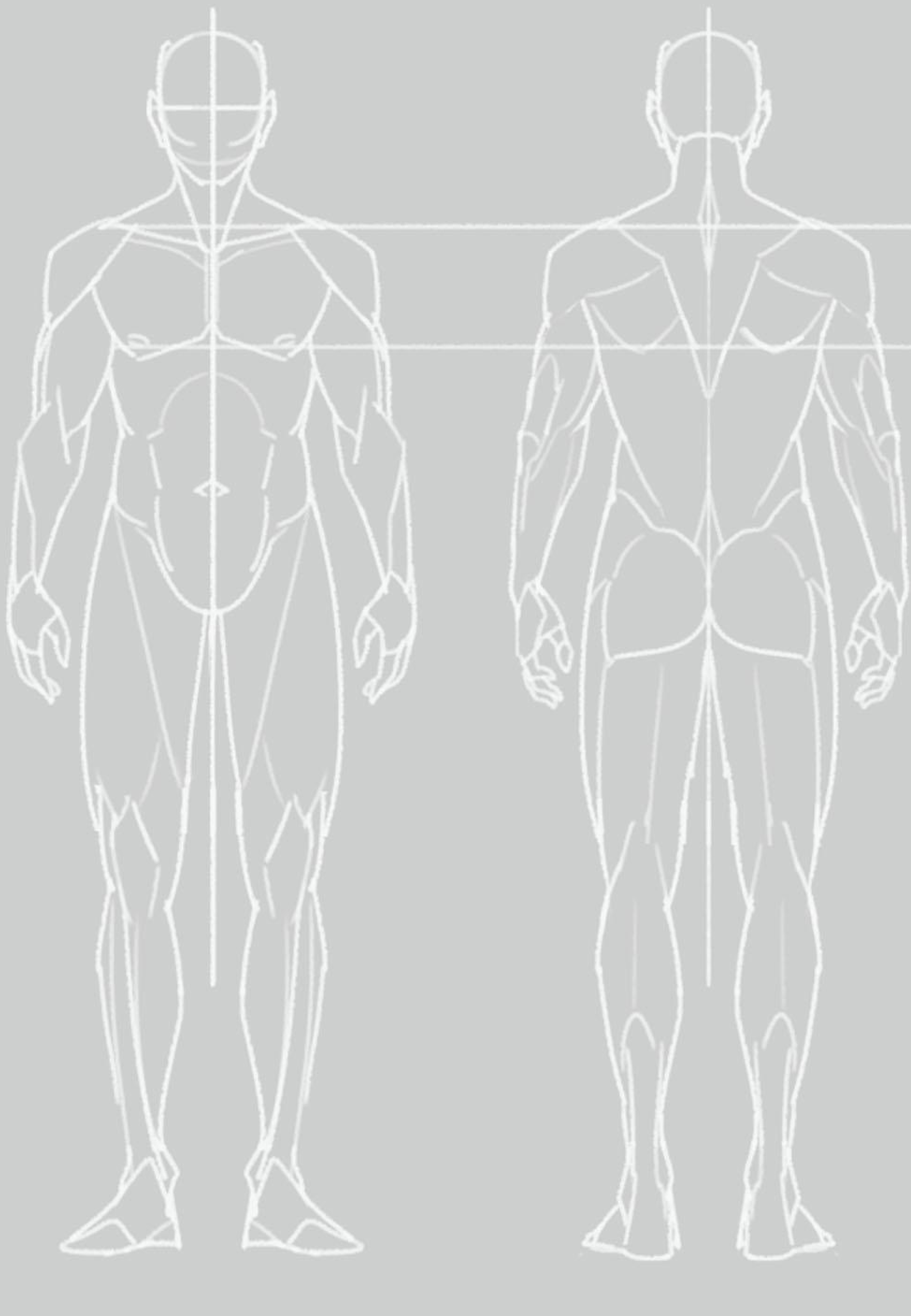
そして、子供の頃から決して楽ではない環境のなか、大変な思いをして2人の息子を育ててくれた両親に感謝の言葉を本書に残します。いつもそばで愛情とサポートを惜しまずにいてくれた妻にも、「愛している、ありがとう」と伝えたいです。

仕事をしていると、当然ながら辛いこともありますが、好きな仕事をしながら生きていられることに感謝し、地道な活動のなかで、少しでも絵を描く人々のお役に立てるように、誠実に努力を続けたいと思います。

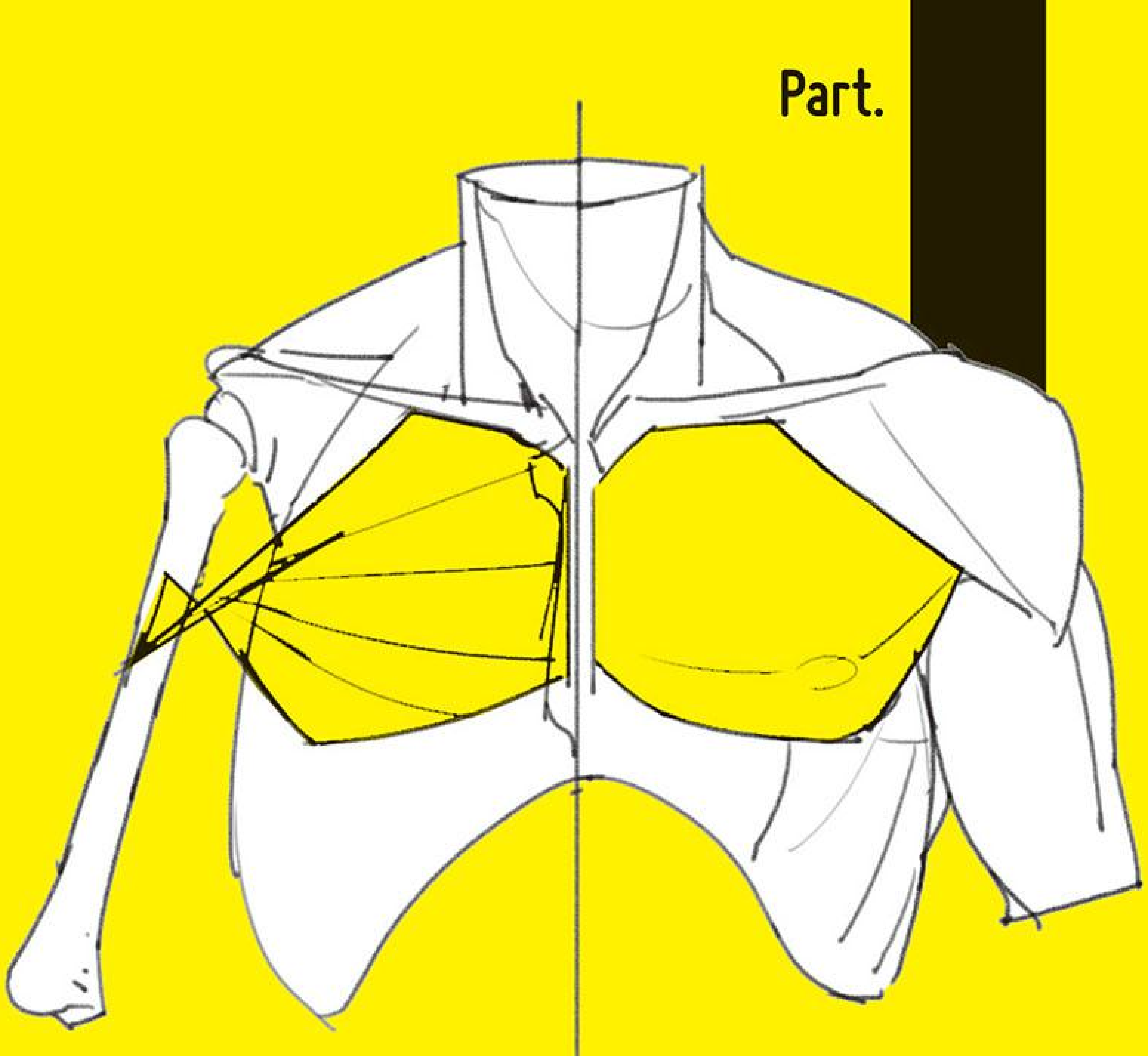
本書の出版にあたり、作家の小さな意見も尊重してくださり、読者のみなさまのための素晴らしい本となるよう、各方面に気を配ってくださった出版社の方々に感謝申し上げます。

みなさまに心からの感謝を。

CONTENTS

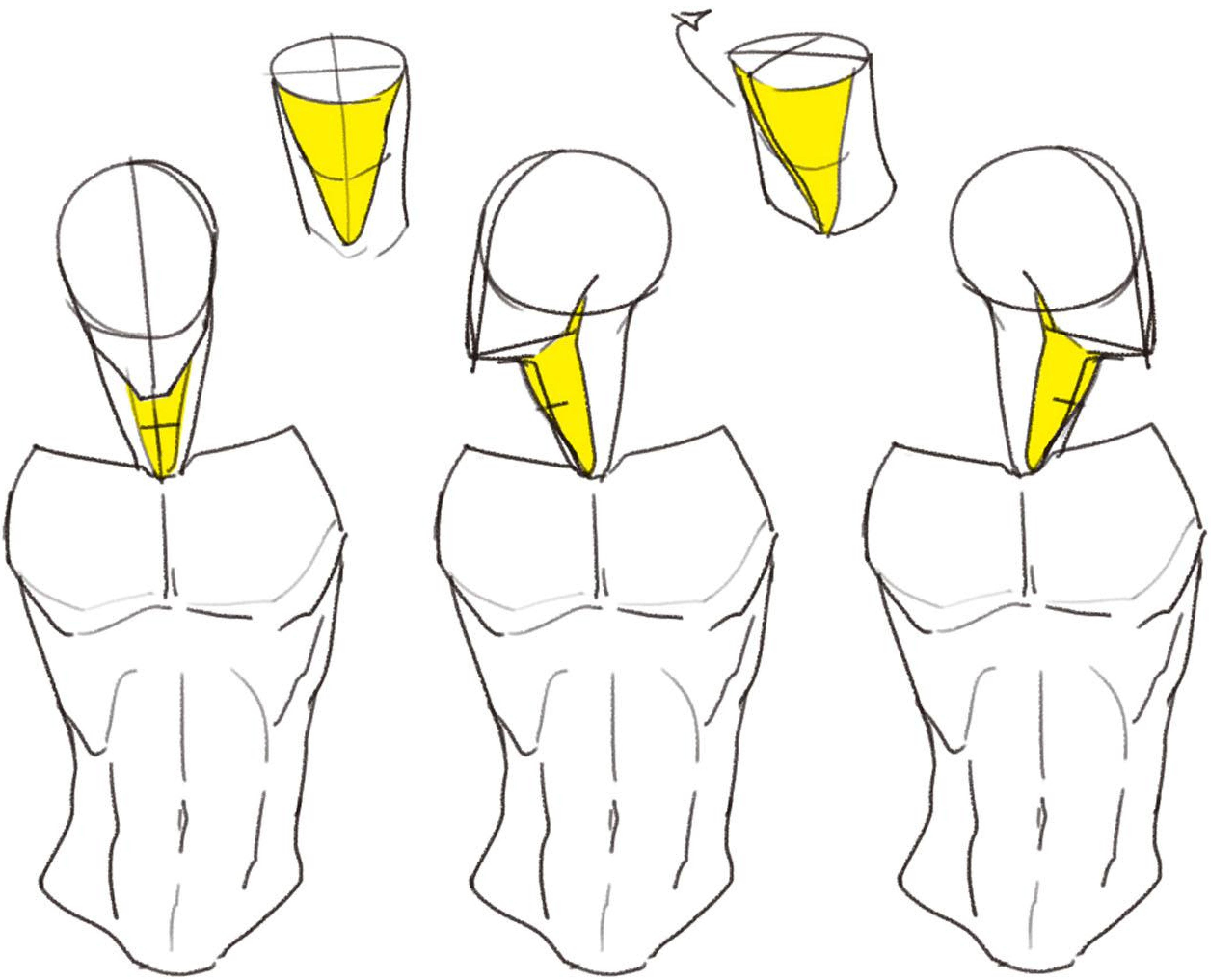


Part. 1

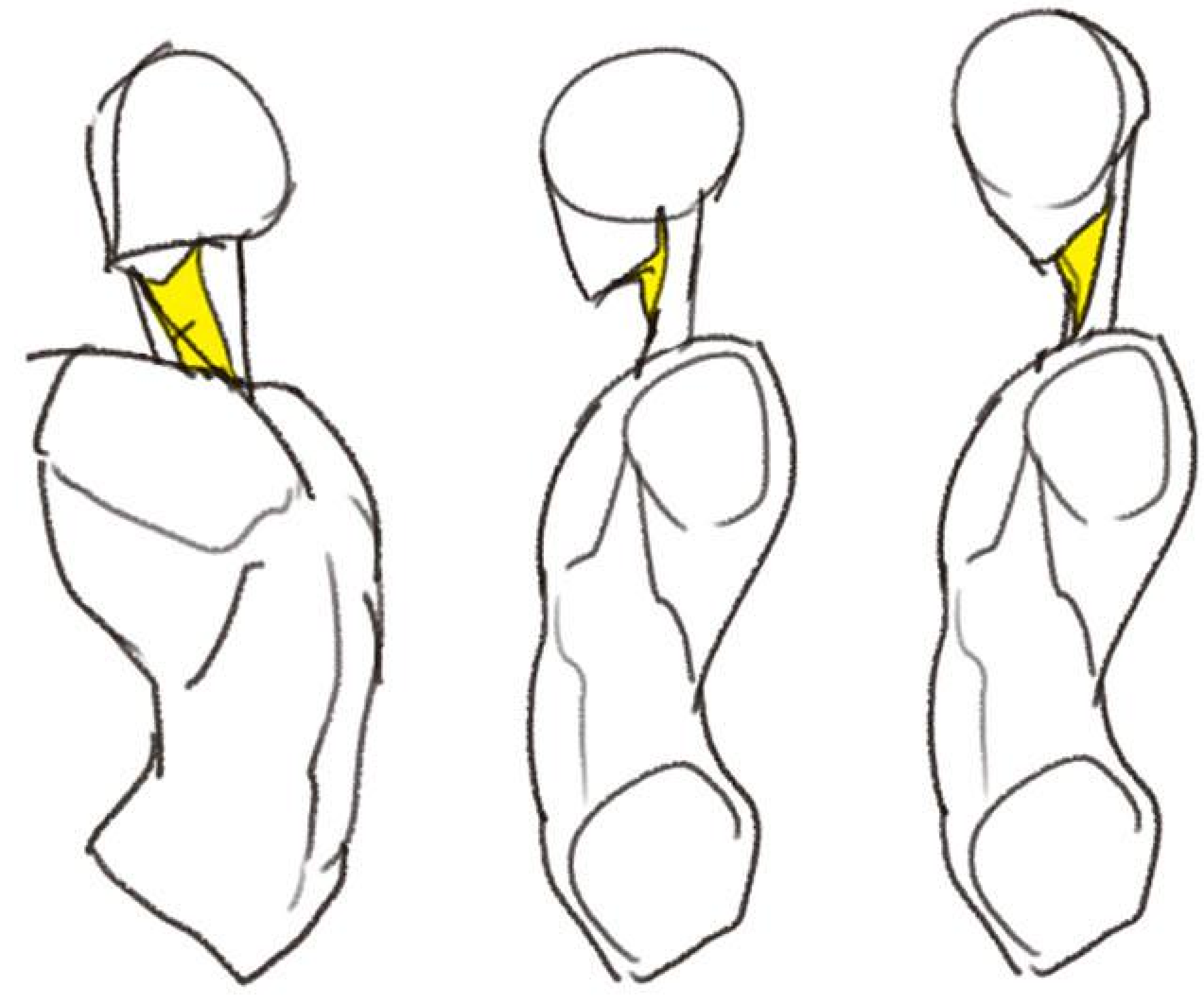


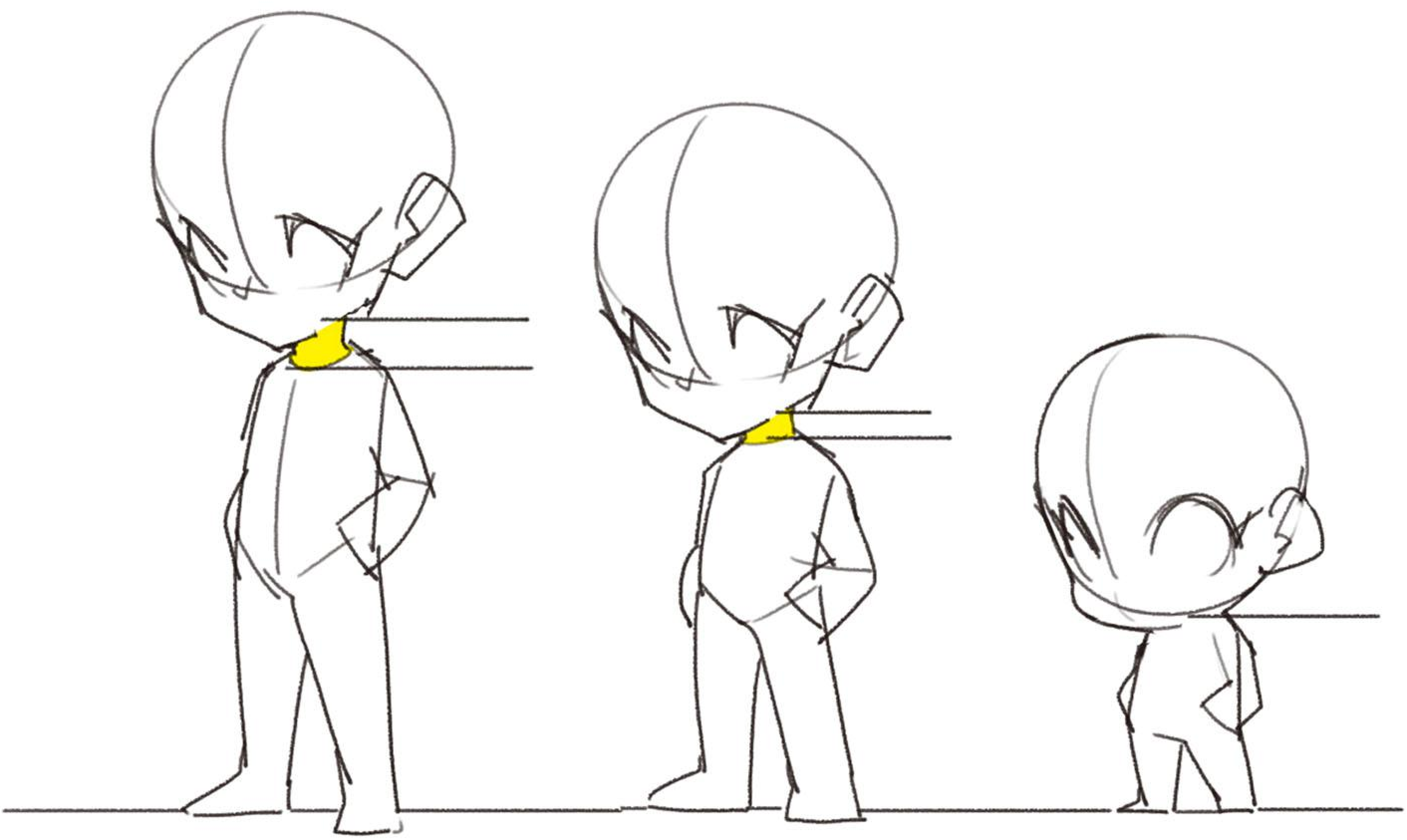
人体

上半身 — 首／肩

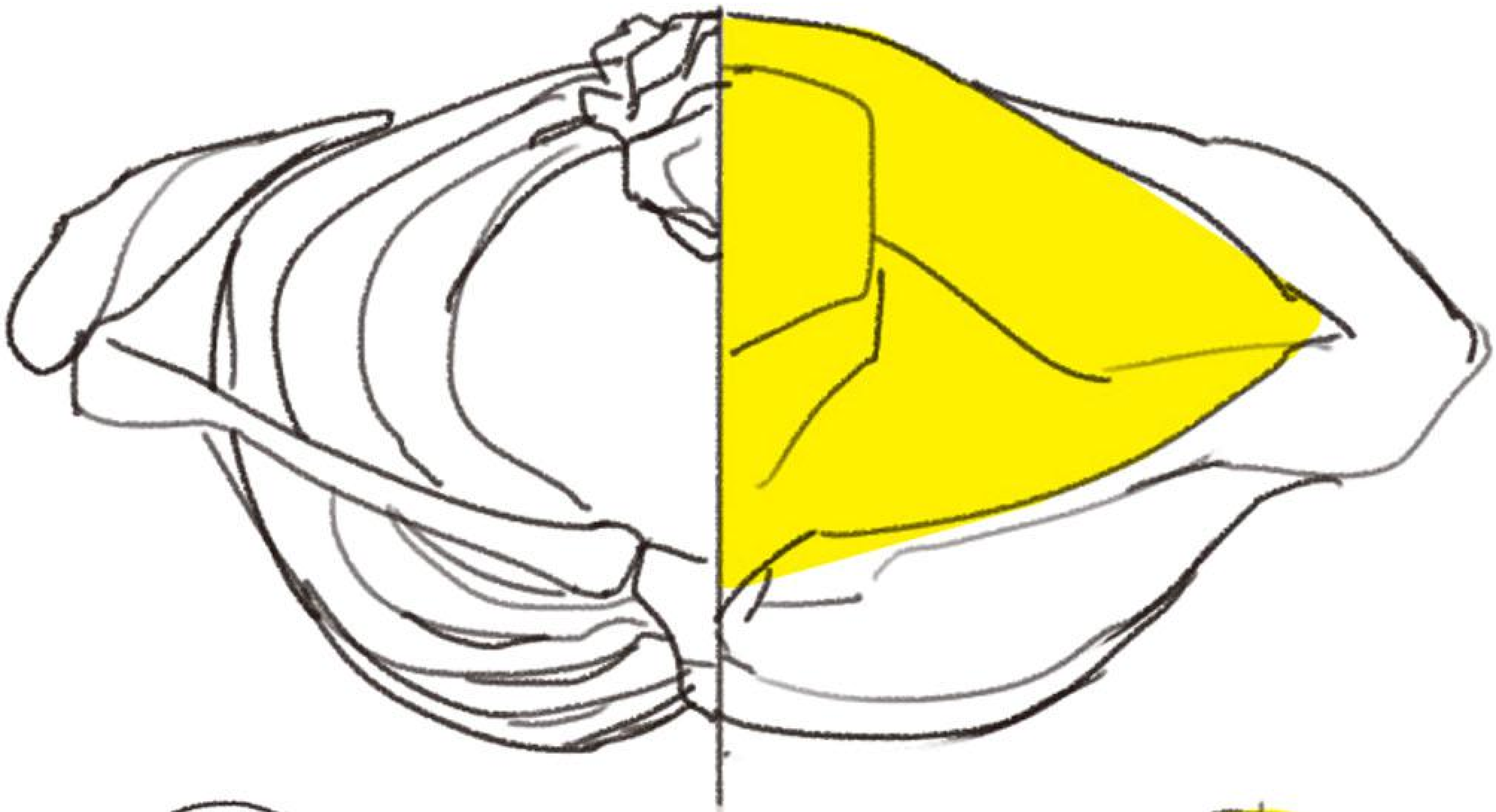


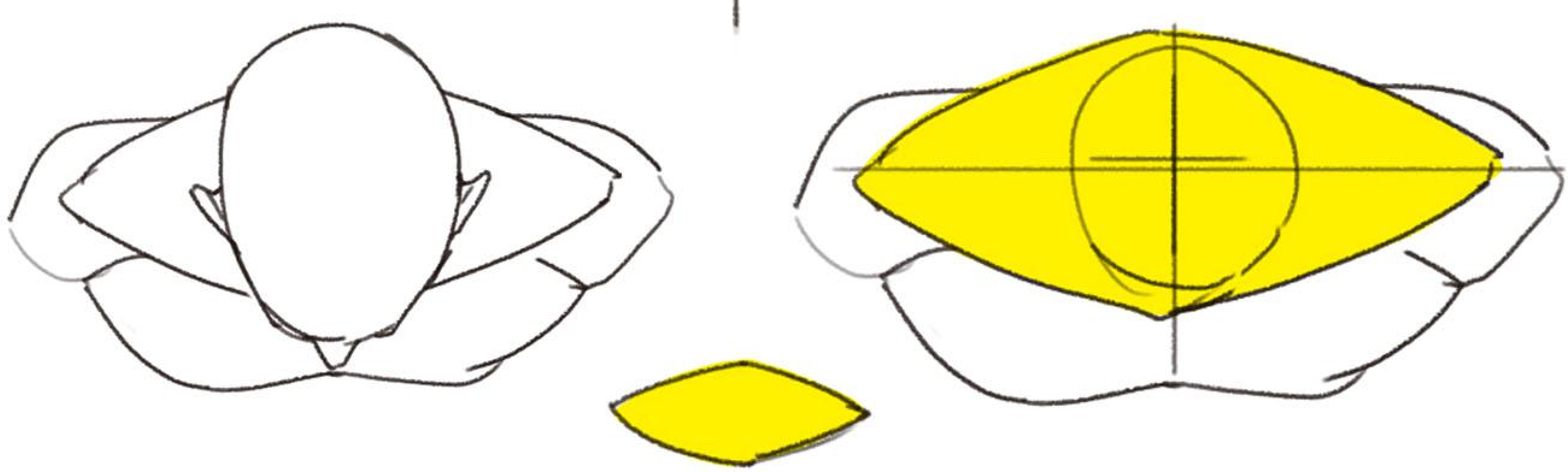
顔と体の向きが異なるときは、首の
中心をひねって自然な流れを作ります。



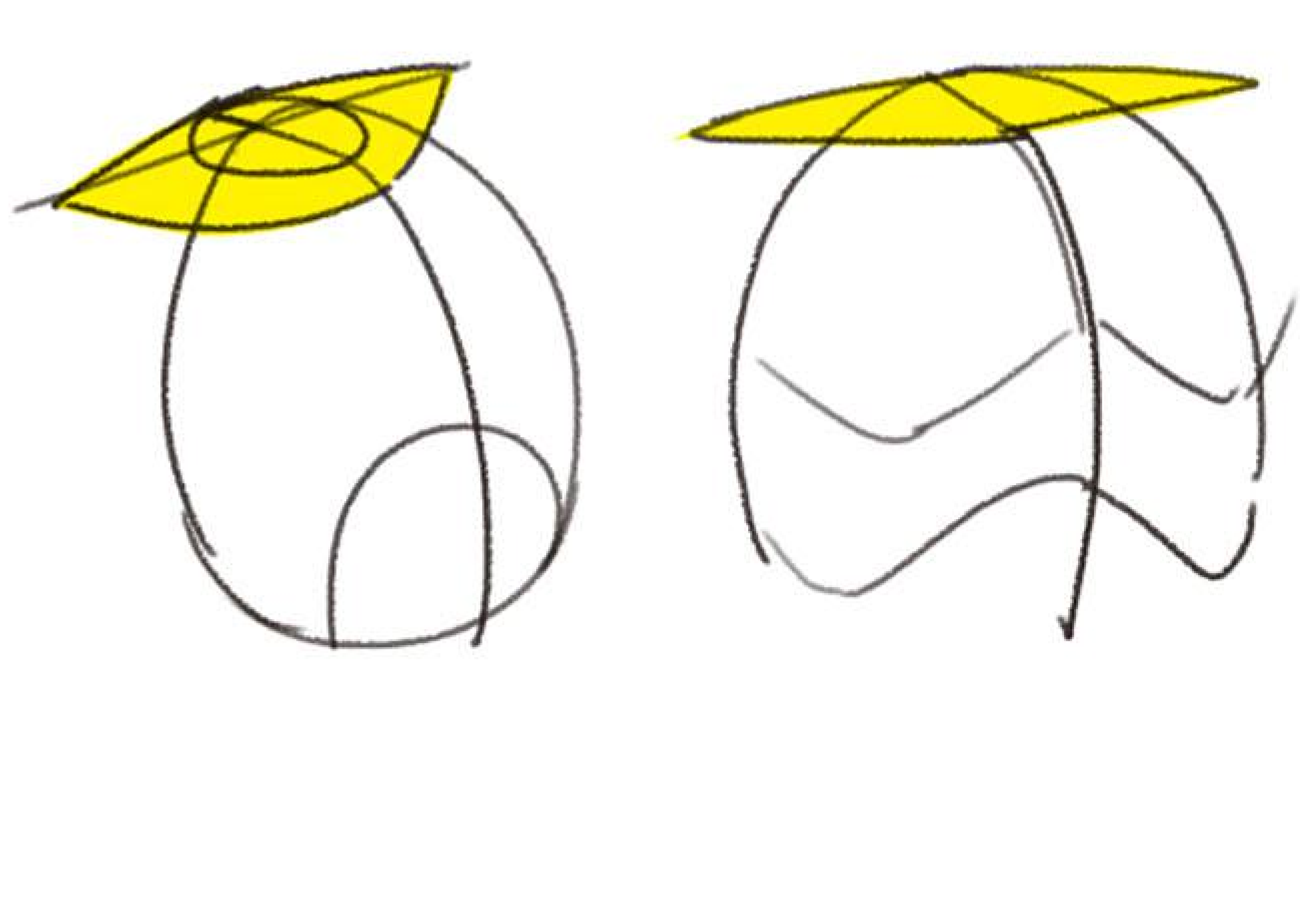


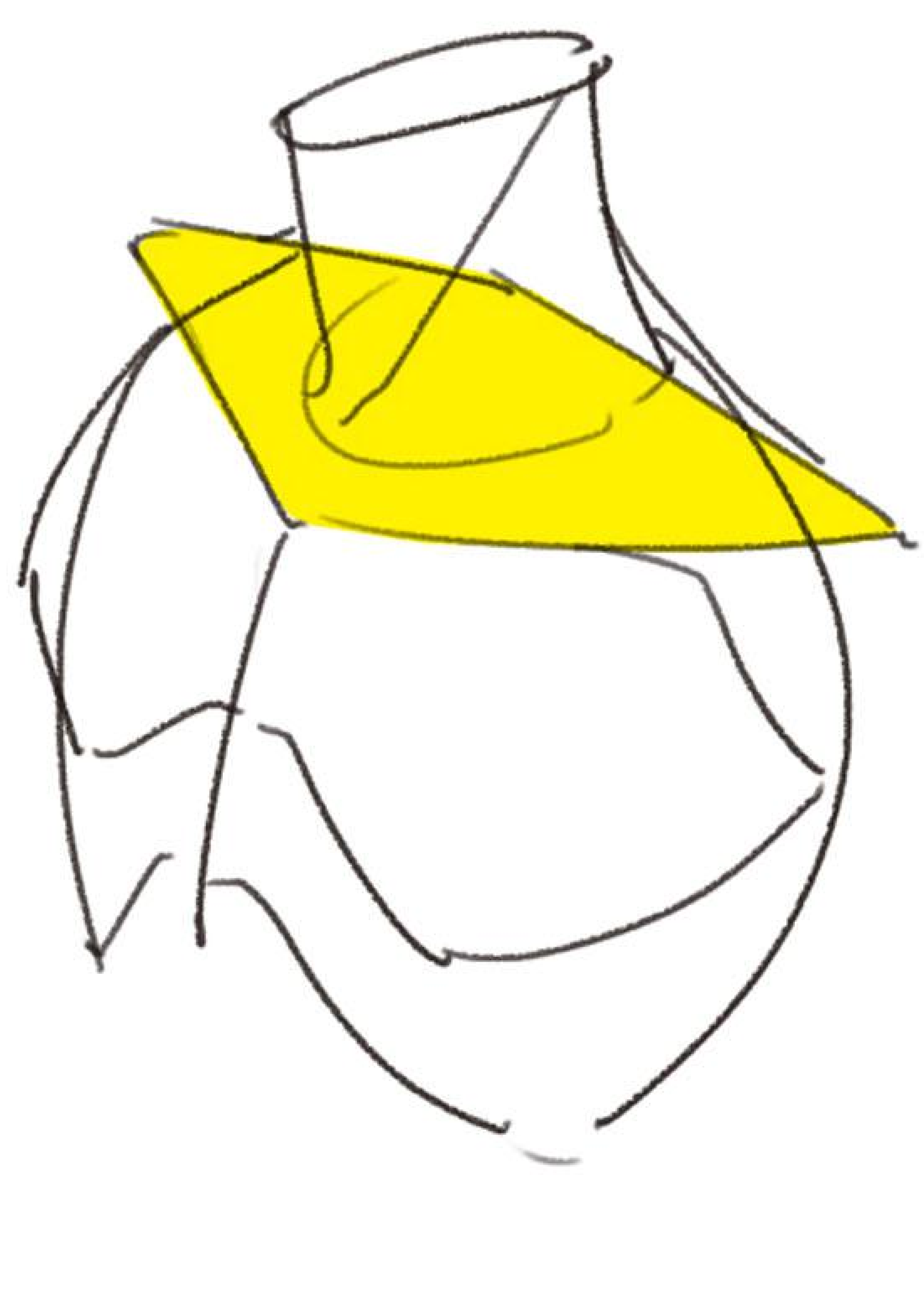
ちびキャラの体形は単純化するほど首の長さが変わります。



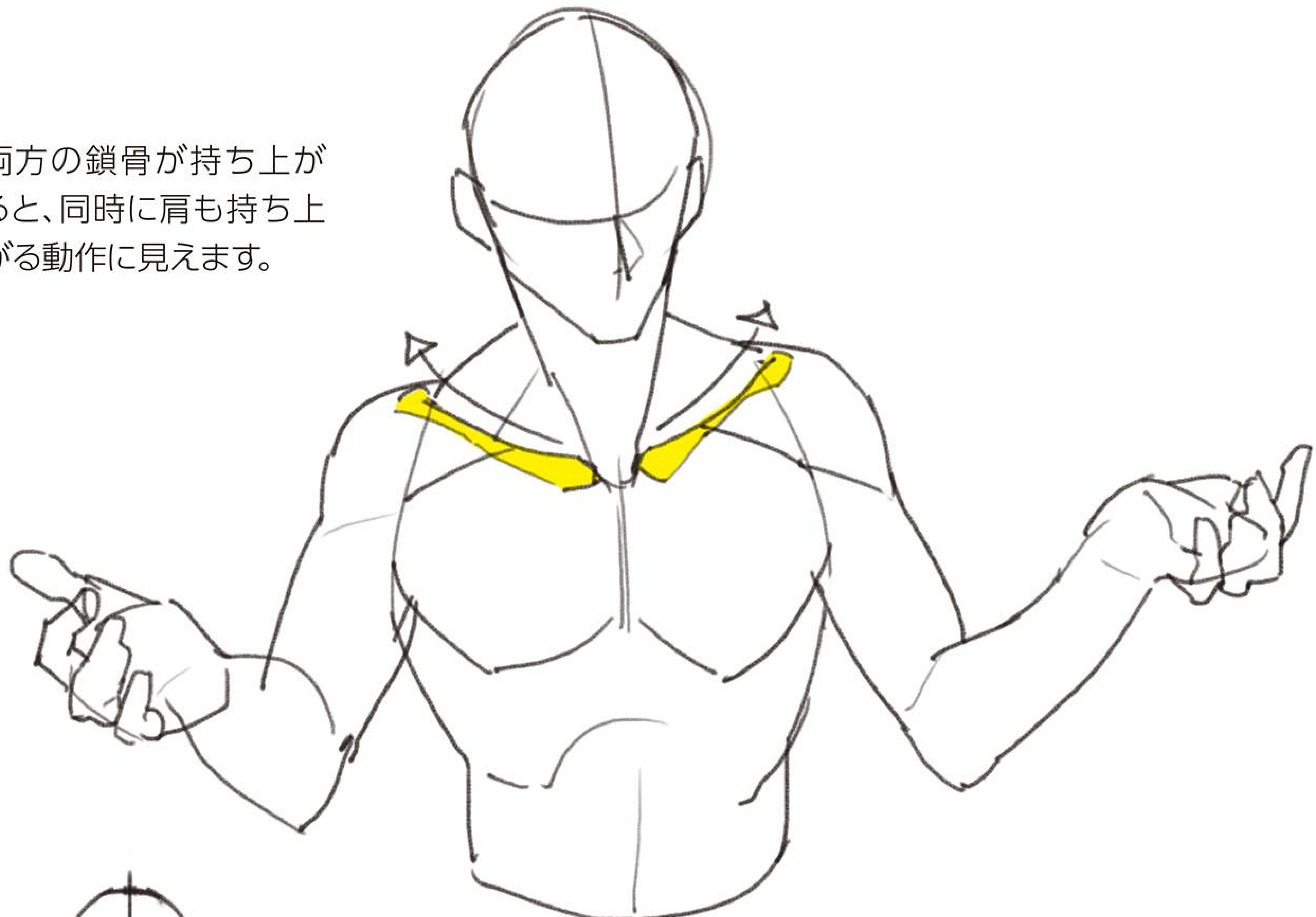


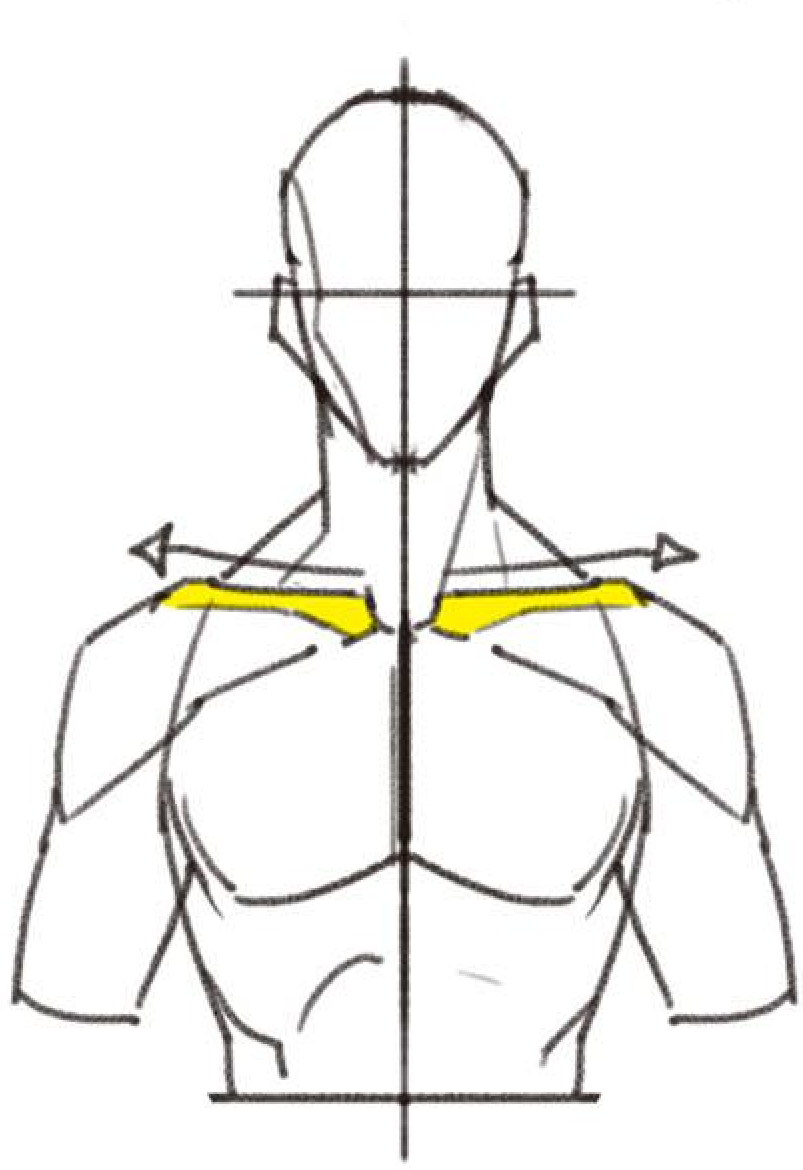
人体を上から見ると、背中と首の筋肉は、ひし形を成しているように見えます。角度によってひし形が潰れた形に描かれます。



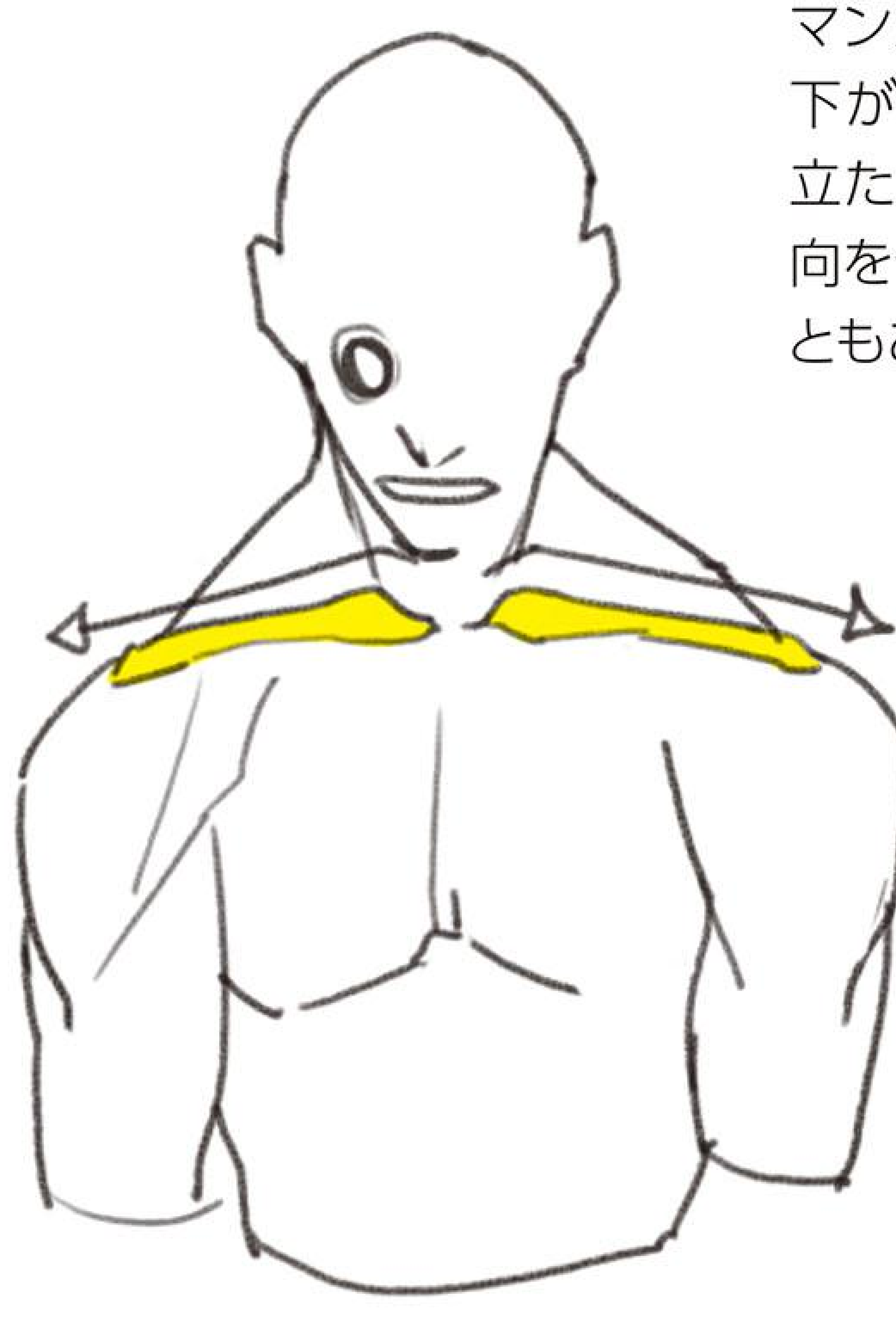


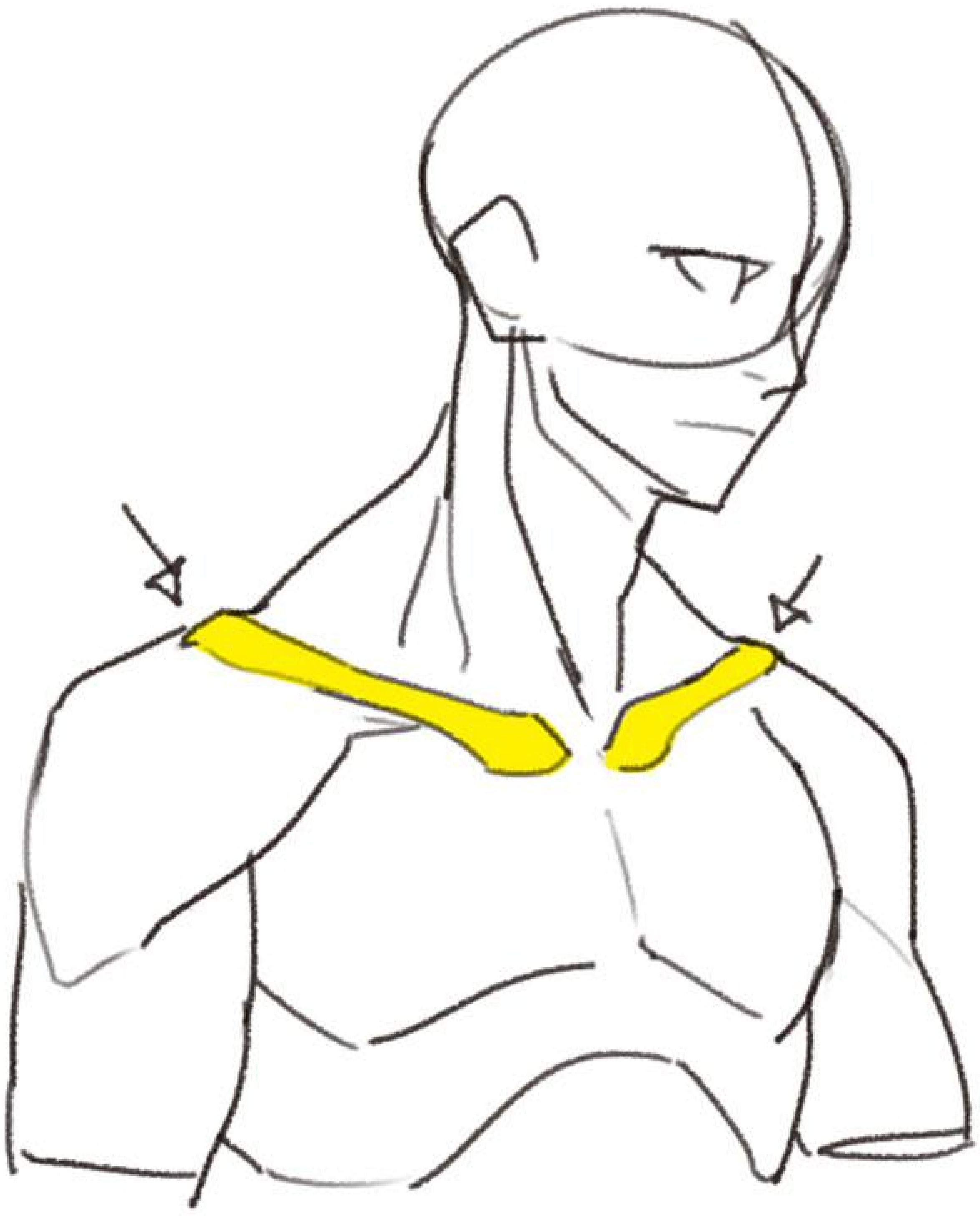
両方の鎖骨が持ち上がると、同時に肩も持ち上がる動作に見えます。

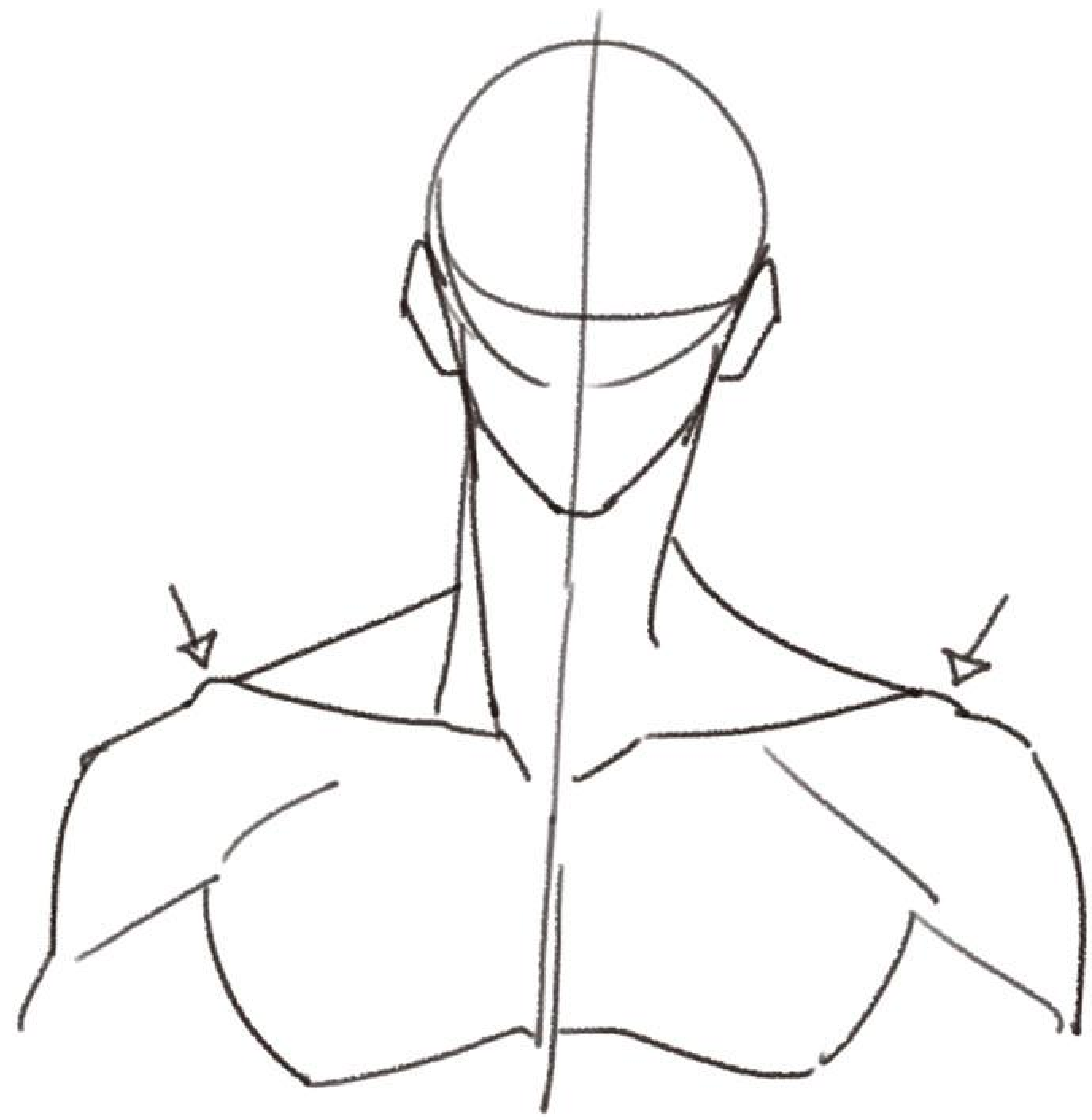




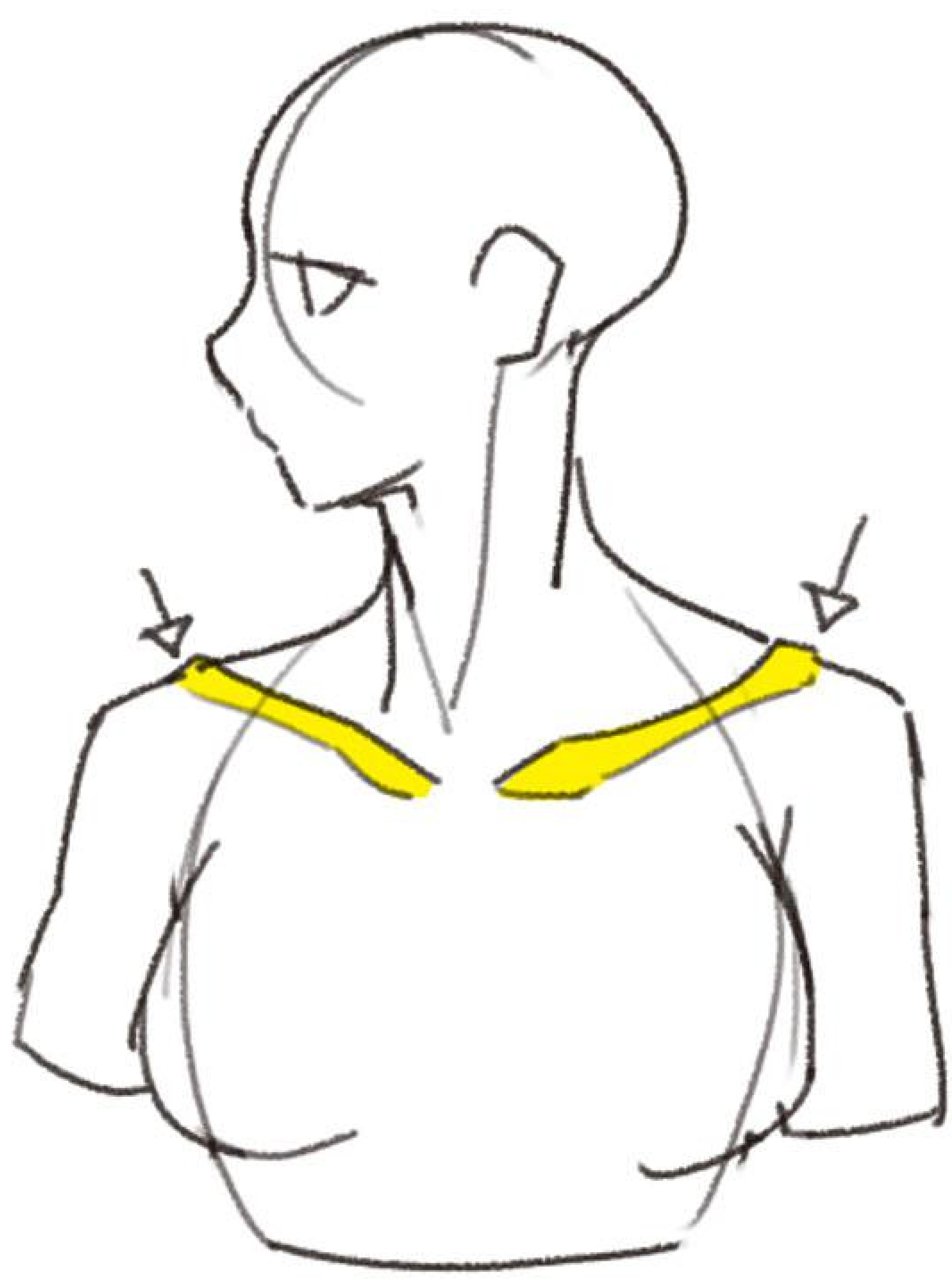
マンガ的な表現では、肩が下がったイメージをより目立たせるために、鎖骨の方向をやや下げて表現することもあります。

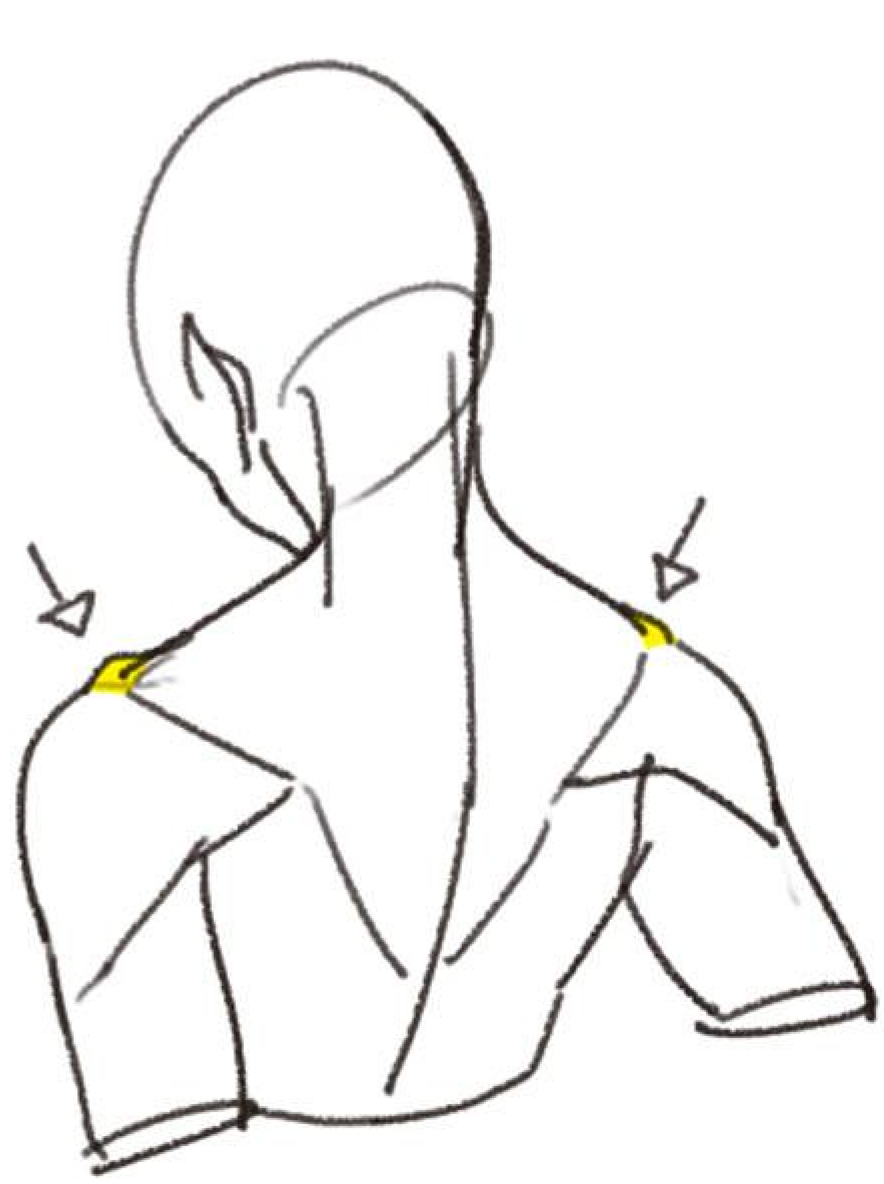


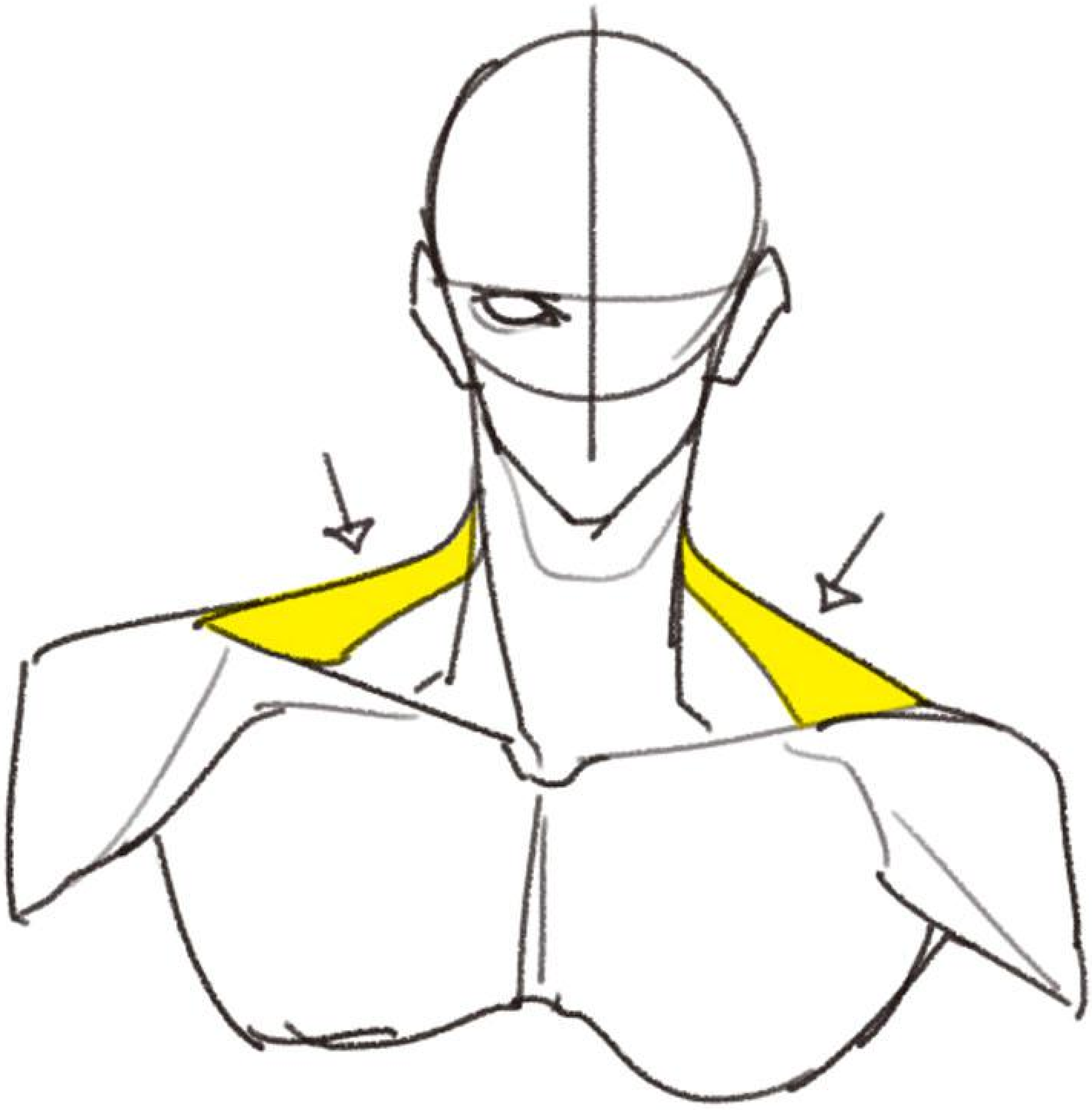




肩の始点に鎖骨が少し盛り
上がる部分を描くと、人体の
ディテールが生きてきます。

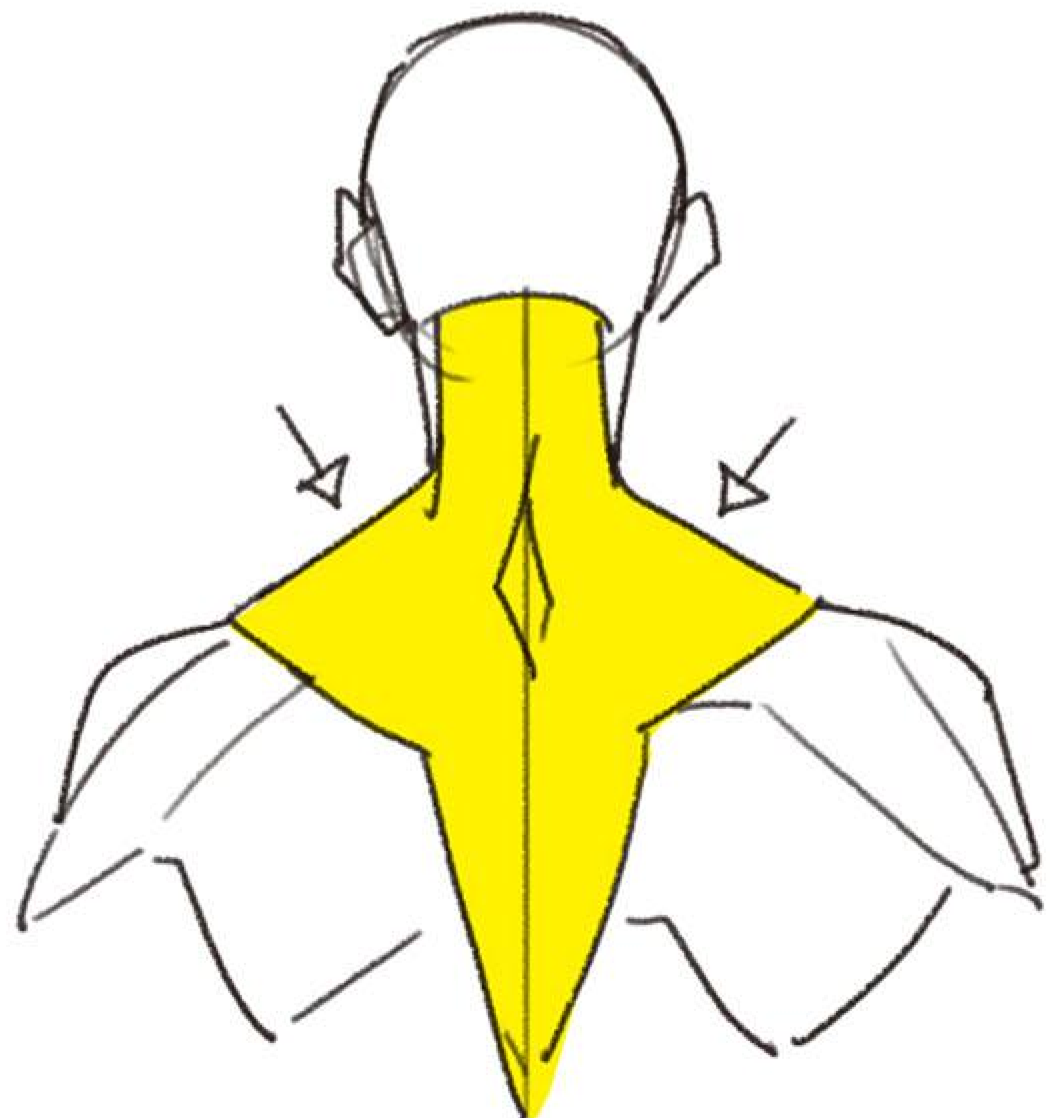


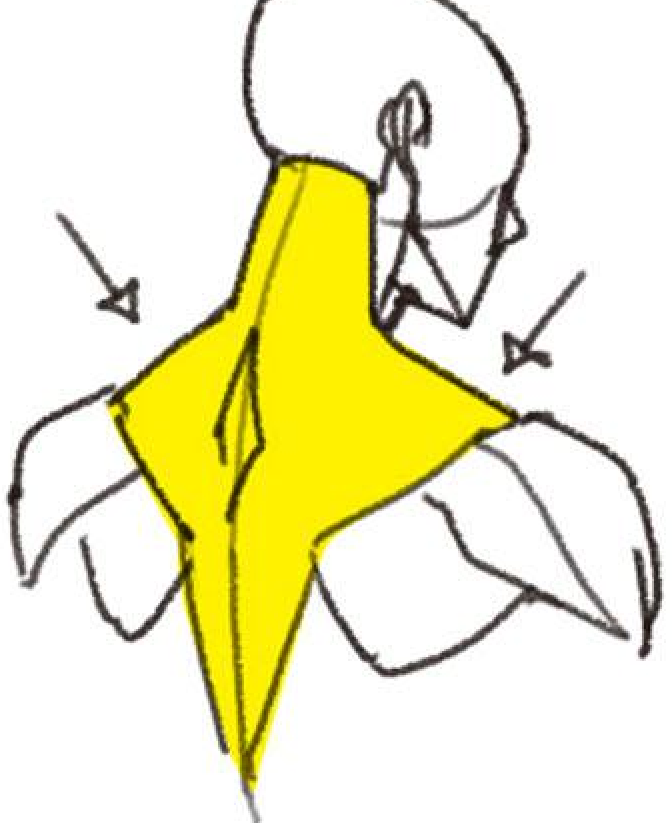






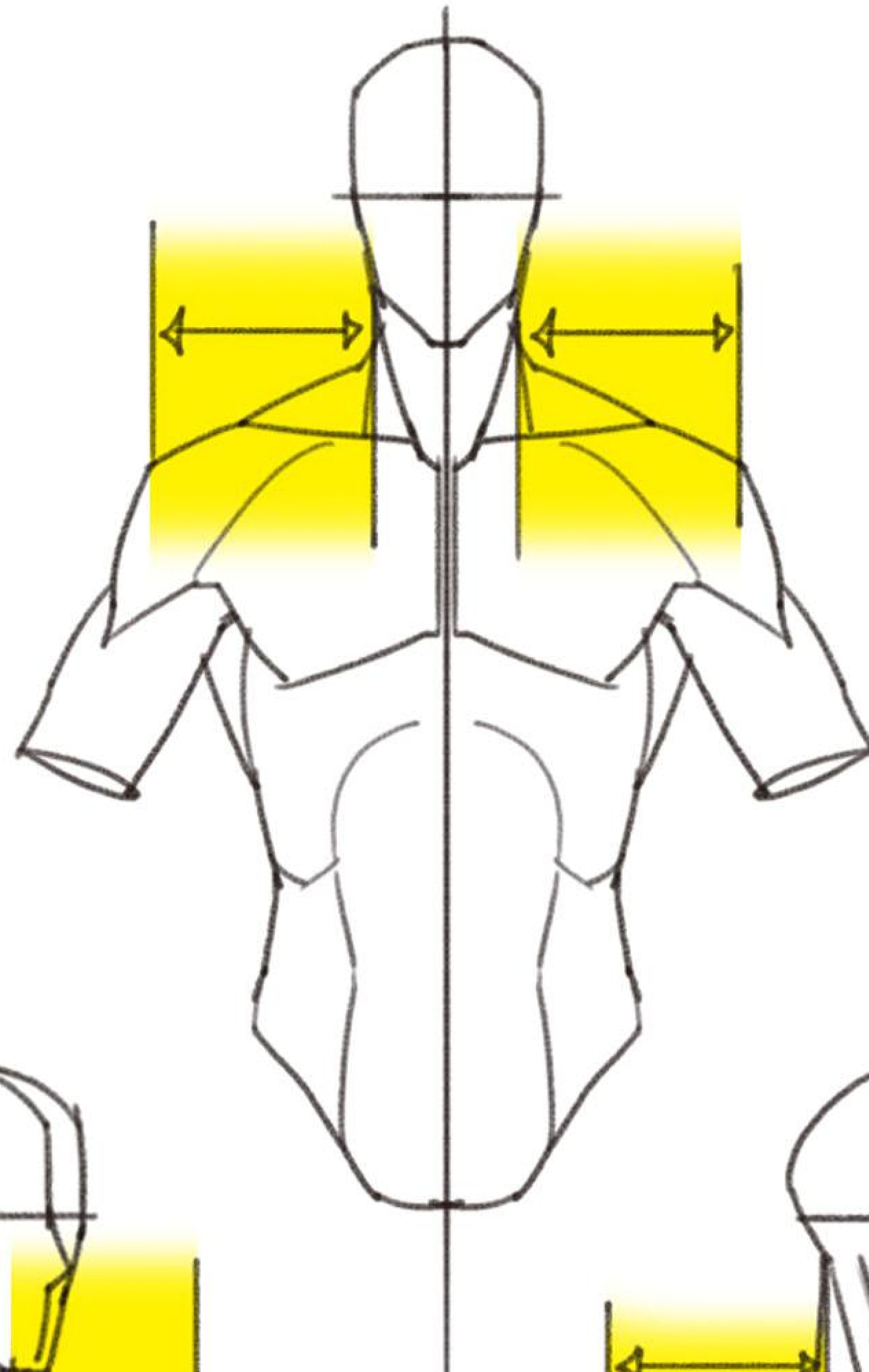
首筋から下りてくる僧帽筋（そうぼうきん）の筋肉は頭、首、背中などをつなげる形になっています。

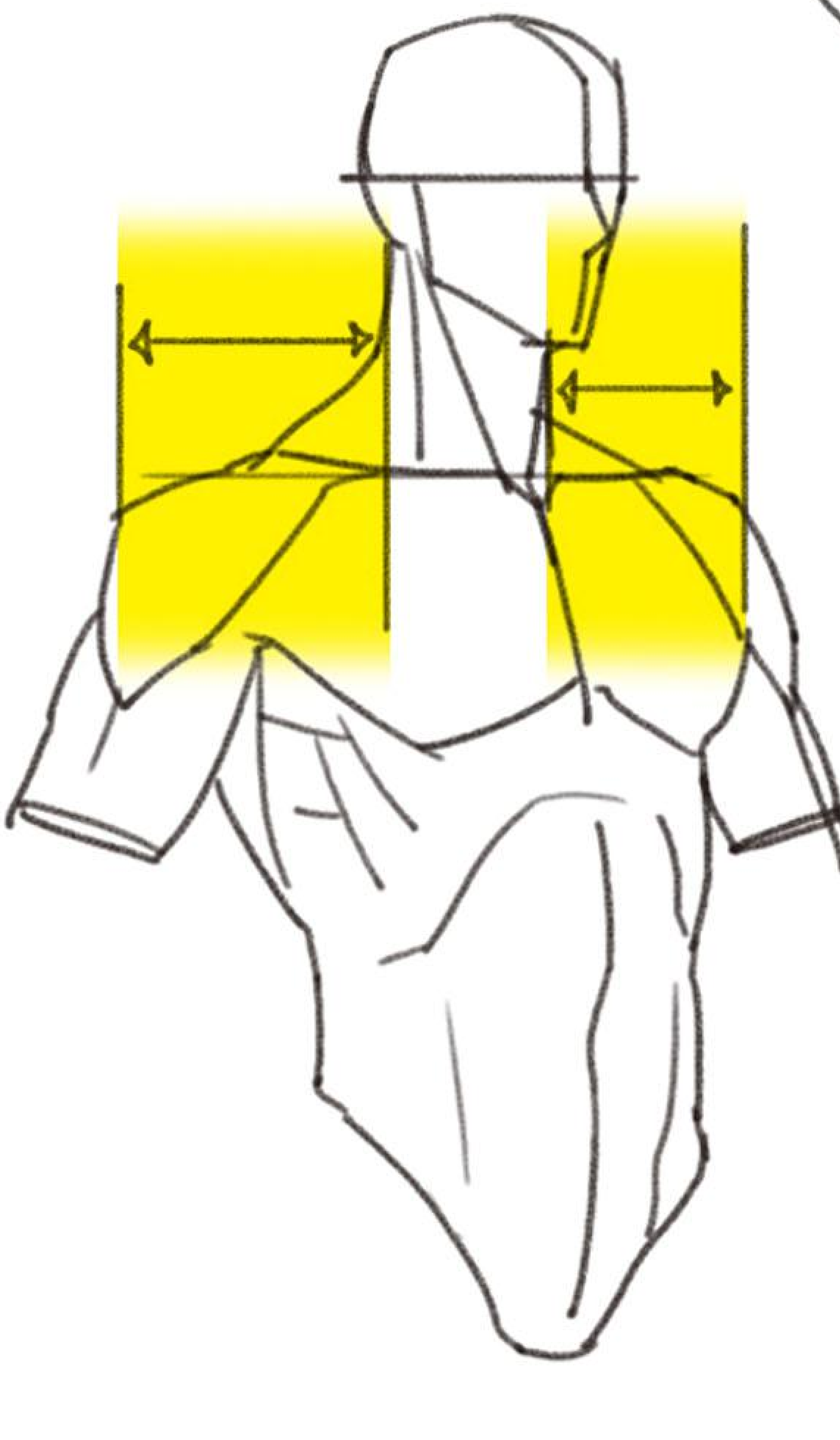




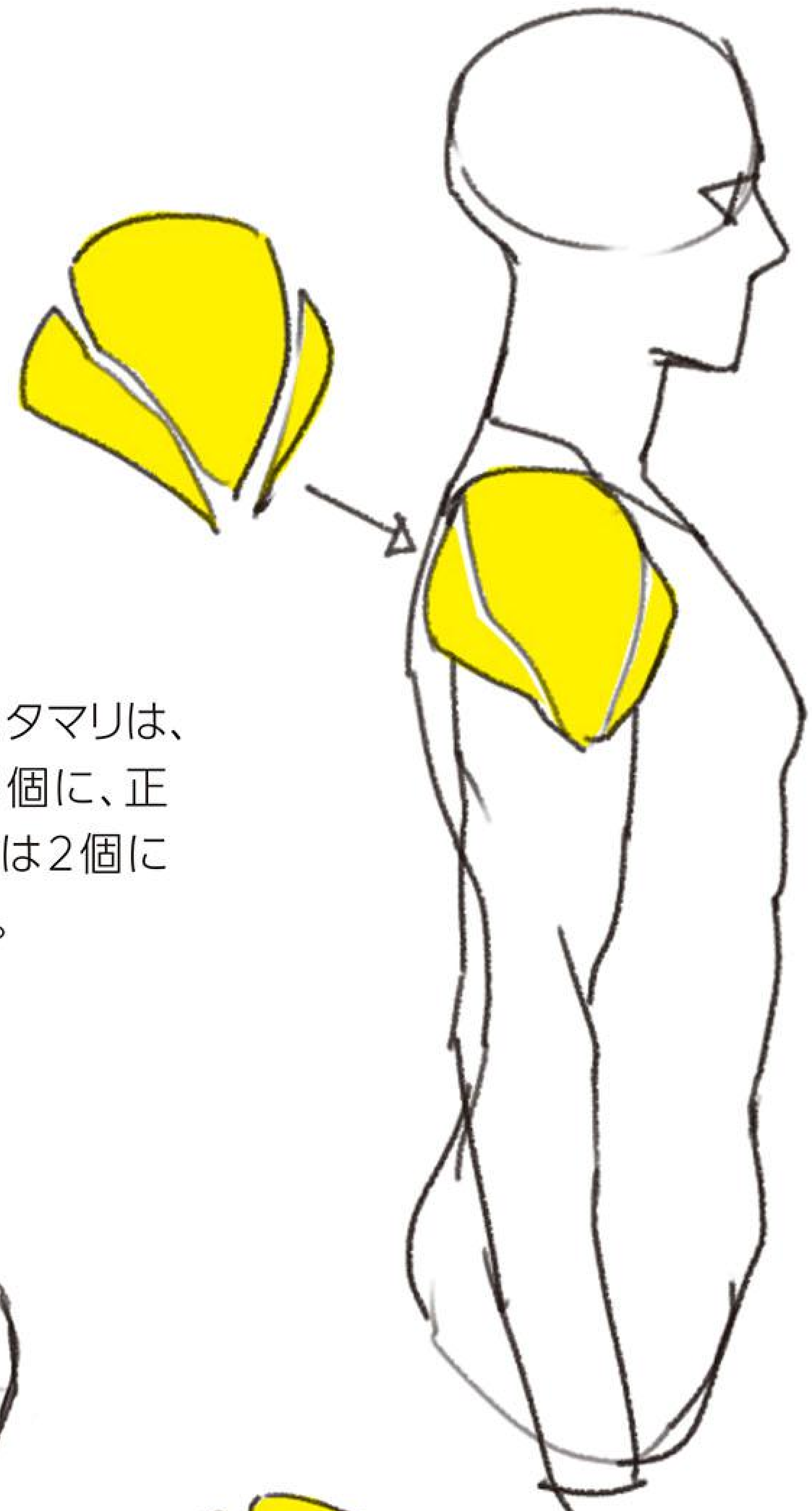


正面から見たときに首から肩までの幅が同じなら、半側面で見たときには、奥側の肩の幅を手前側よりも少し狭めると良いでしょう。

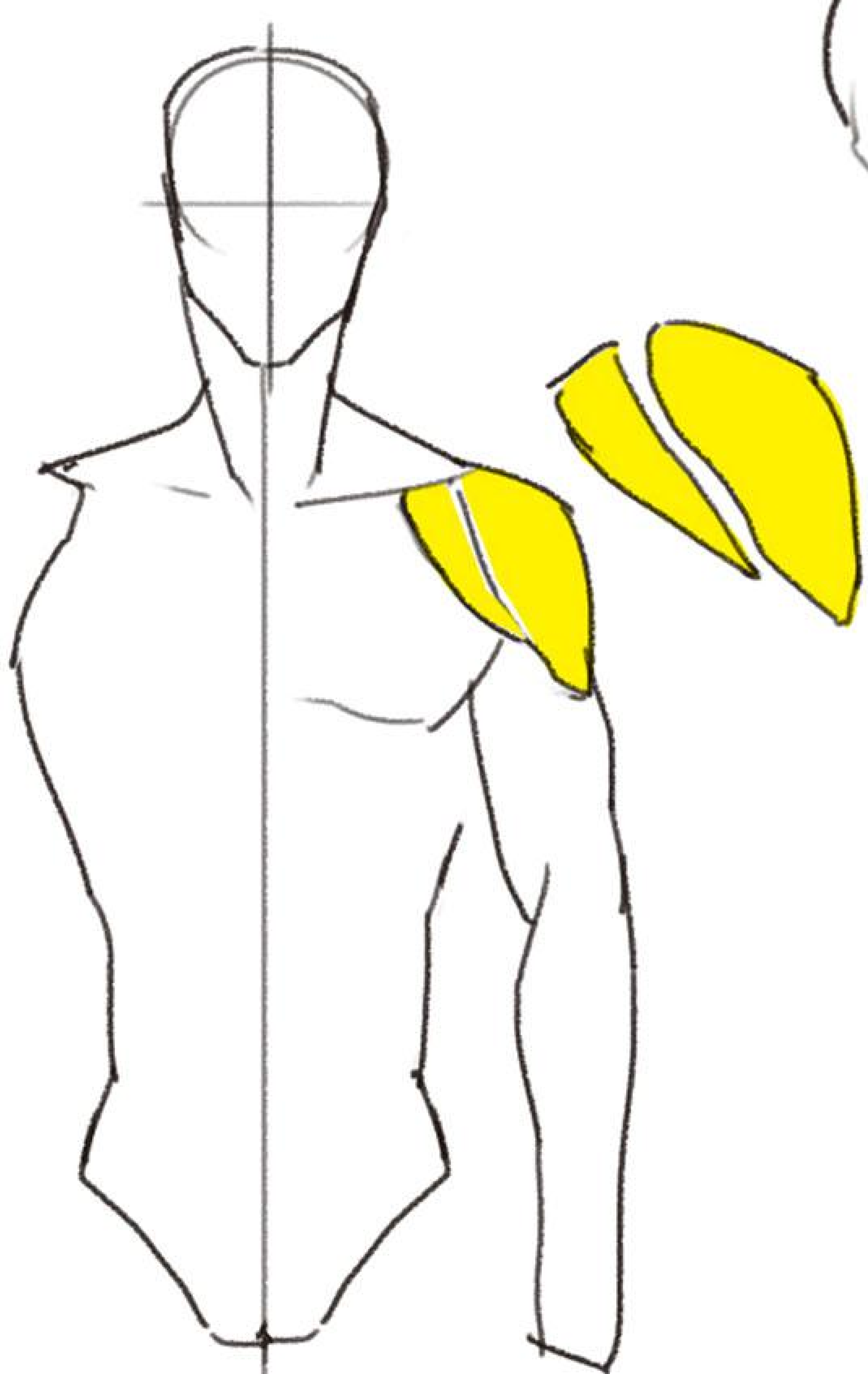




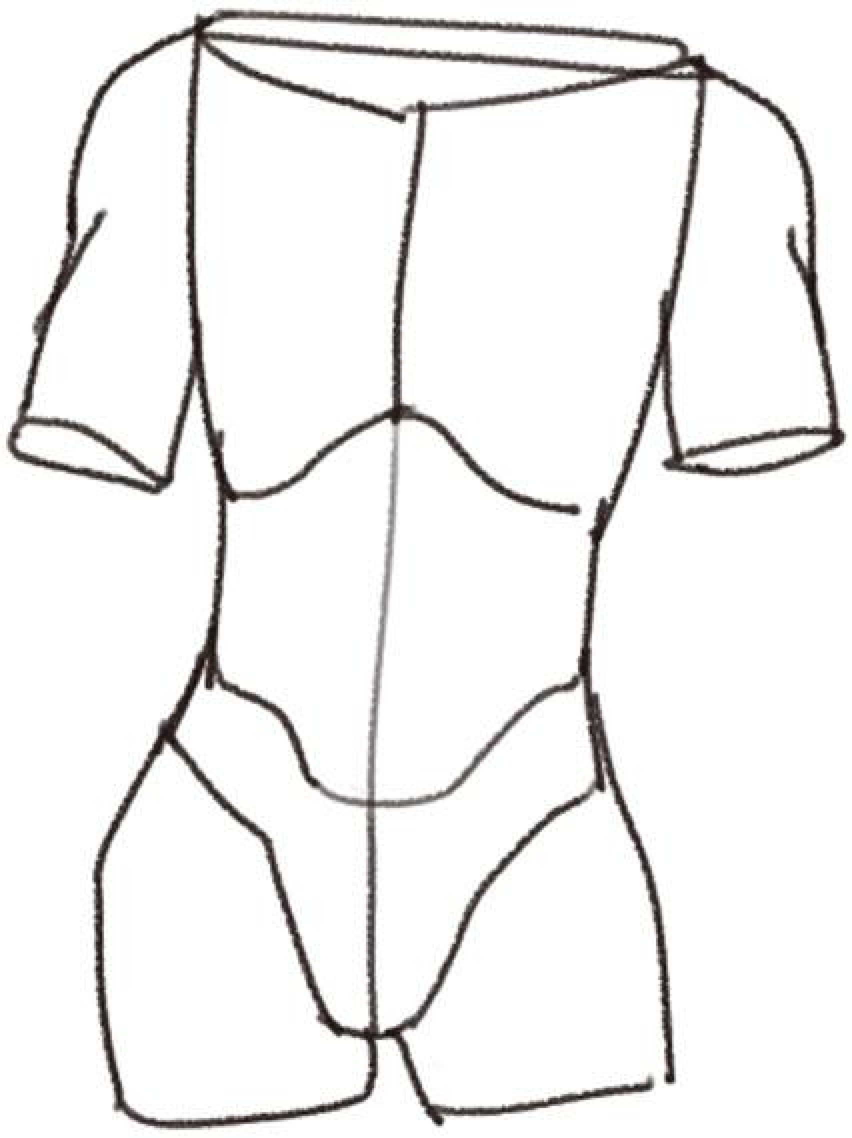


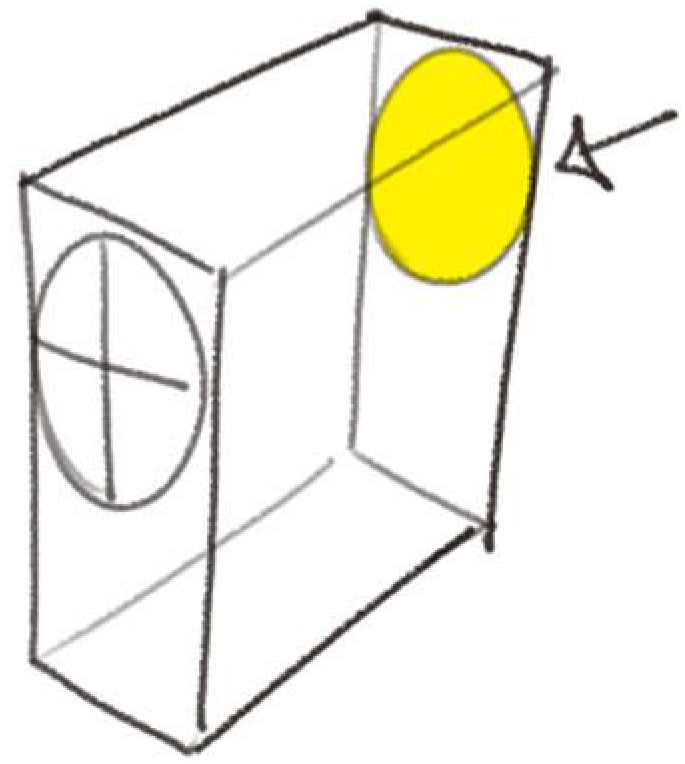


肩の三角筋のカタマリは、
側面のときは3個に、正
面、背面のときは2個に
分けて描きます。

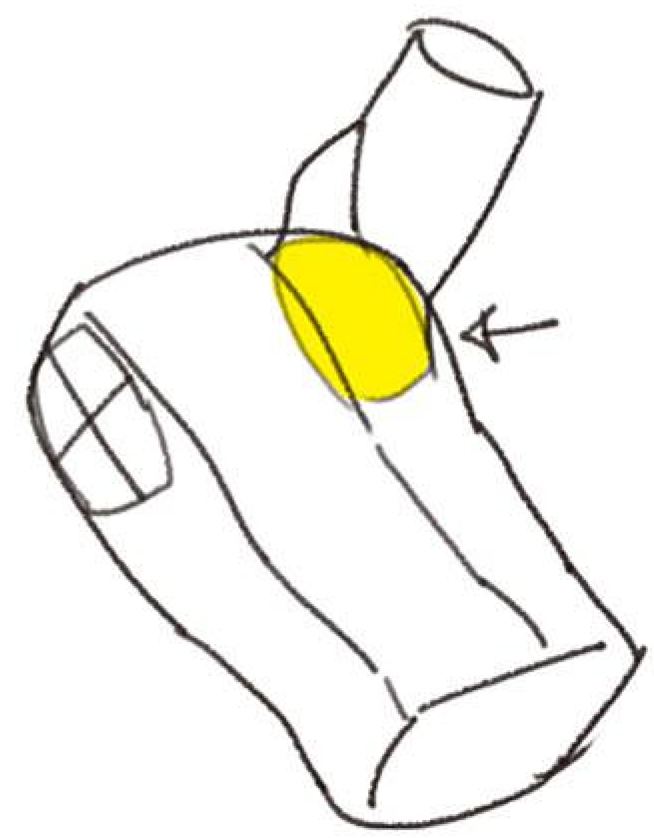


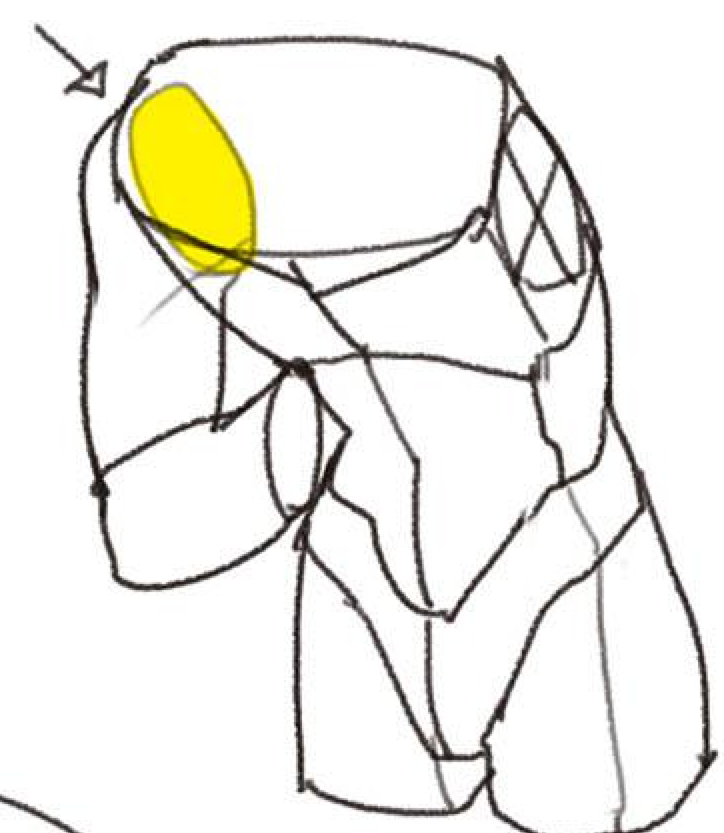


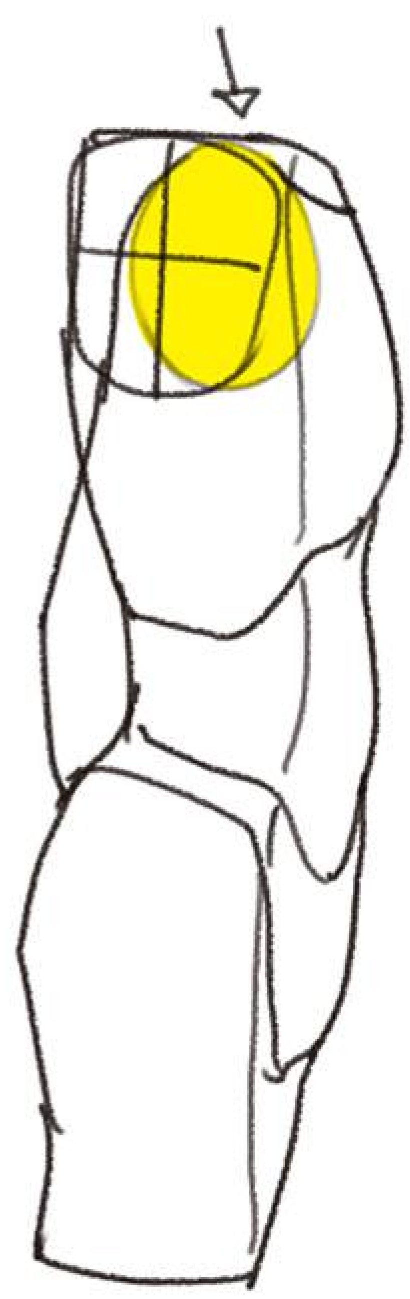


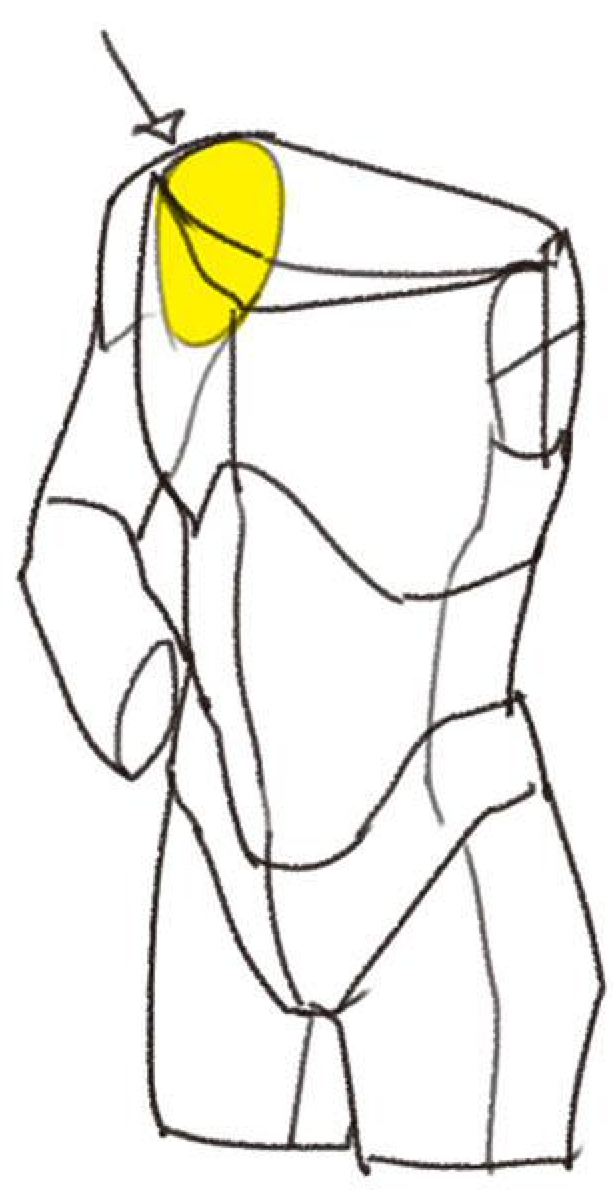


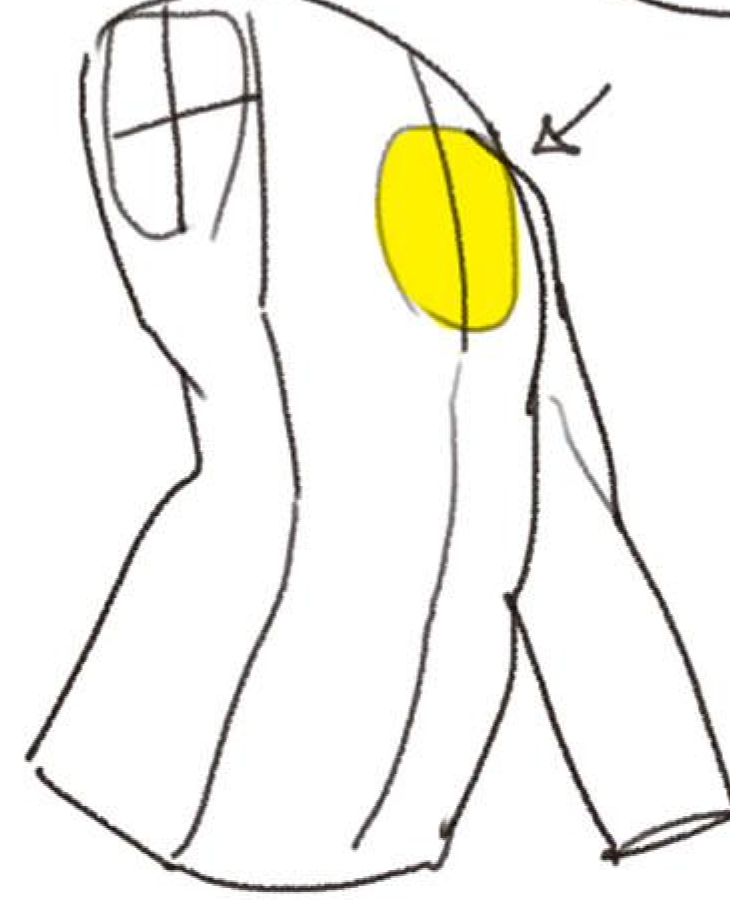
上半身の形を長方形でイメージすると、角度によって隠れる腕、肩の位置を把握しやすくなります。

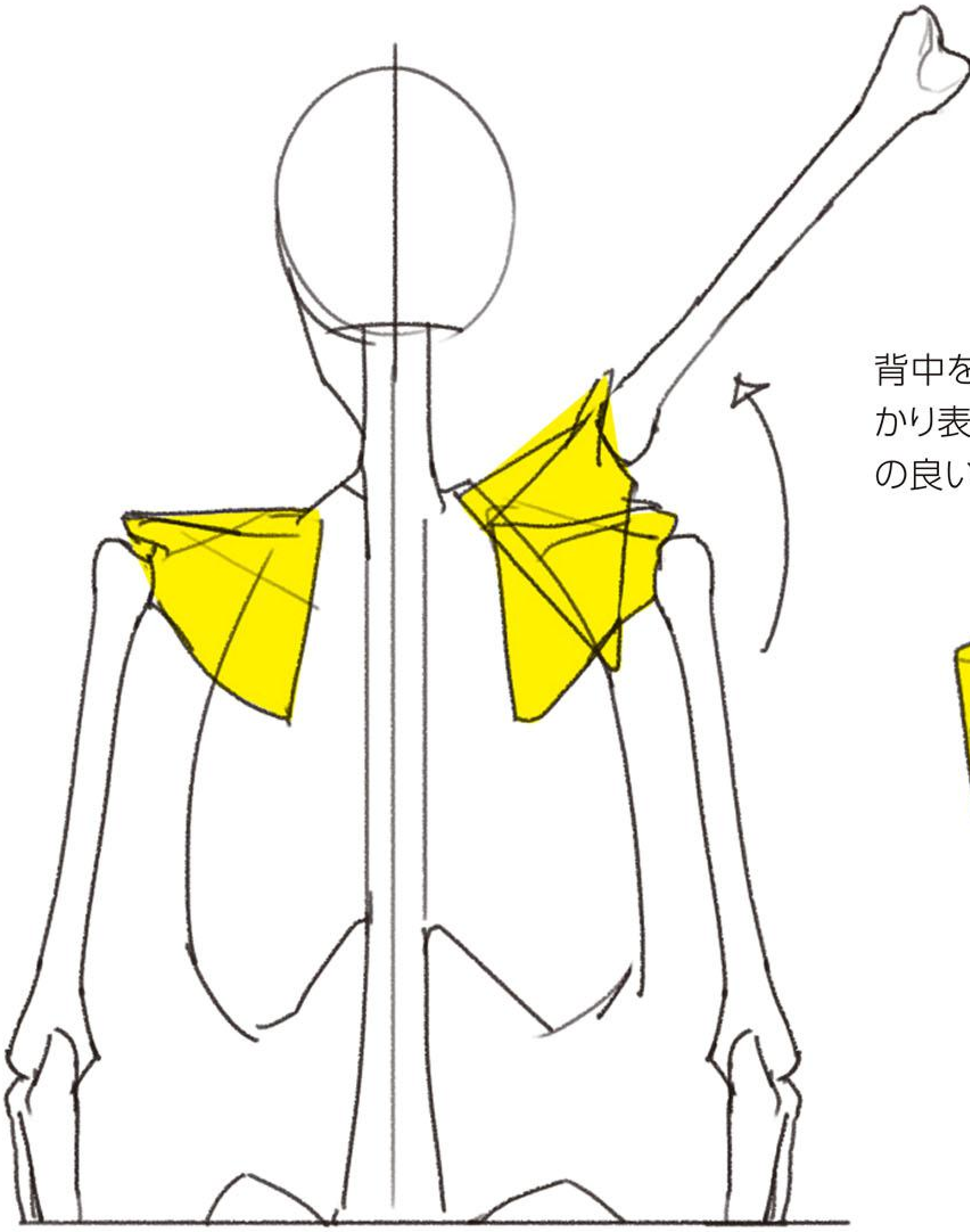




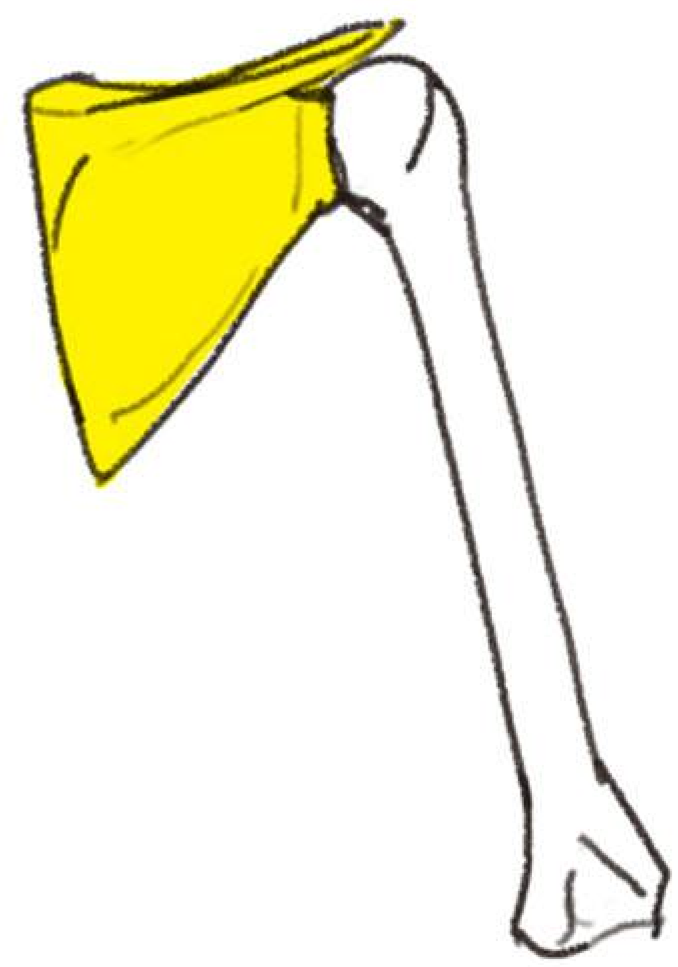


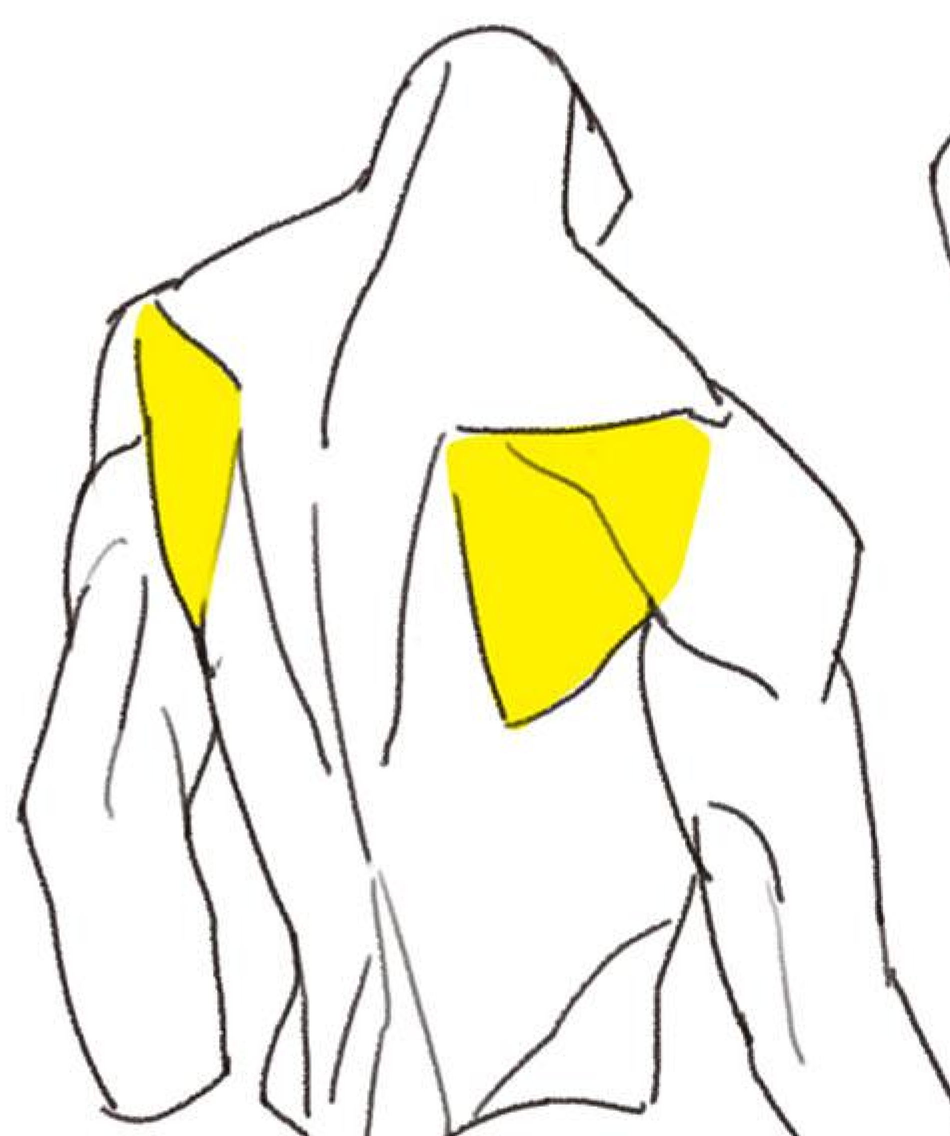


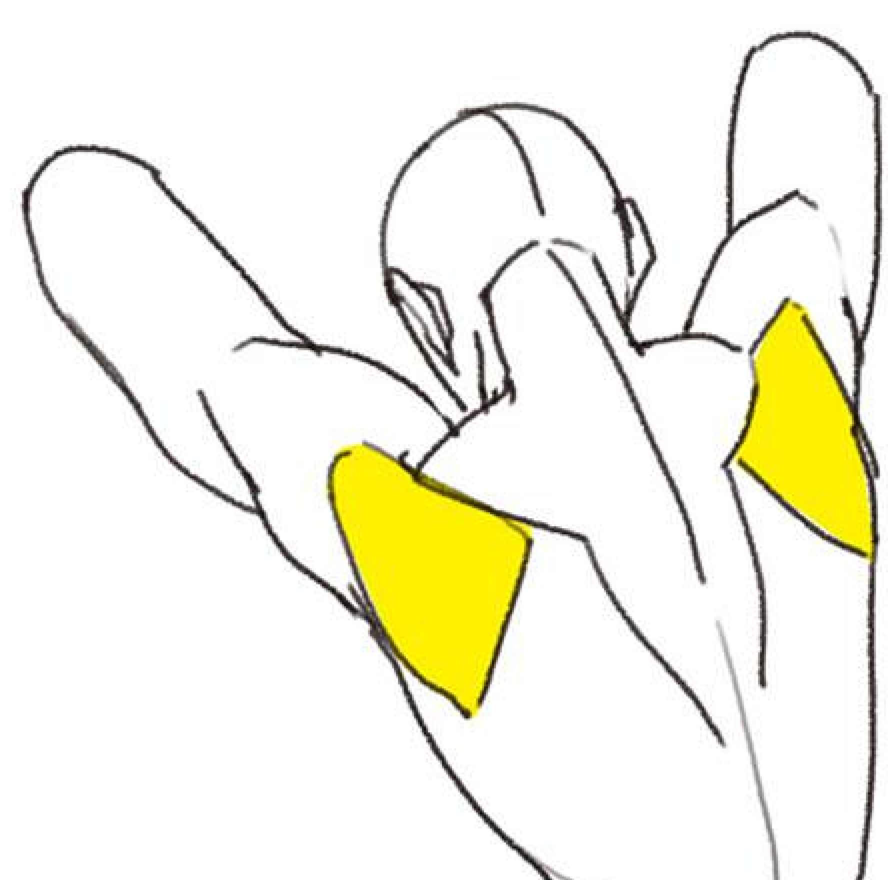




背中を描くとき、肩甲骨をしっかり表現するだけでも、見栄えの良い後ろ姿になります。

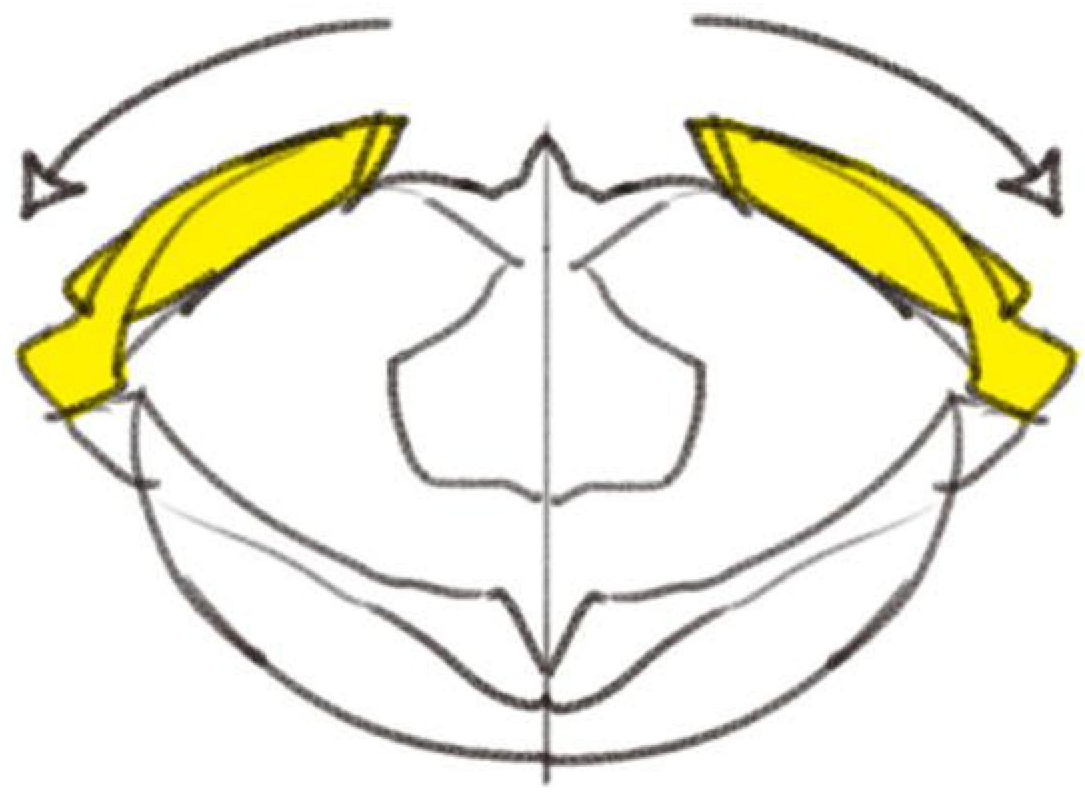


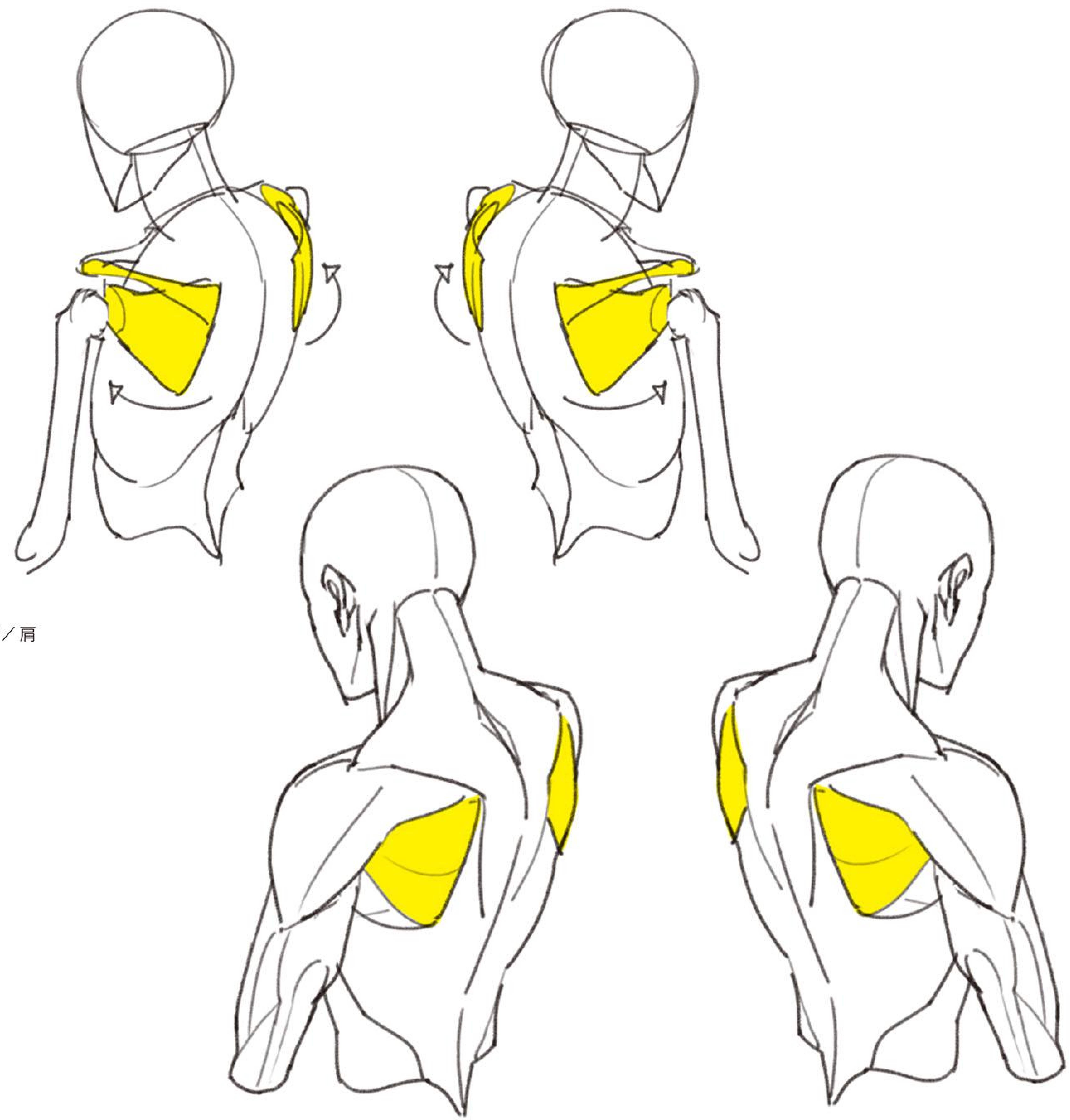


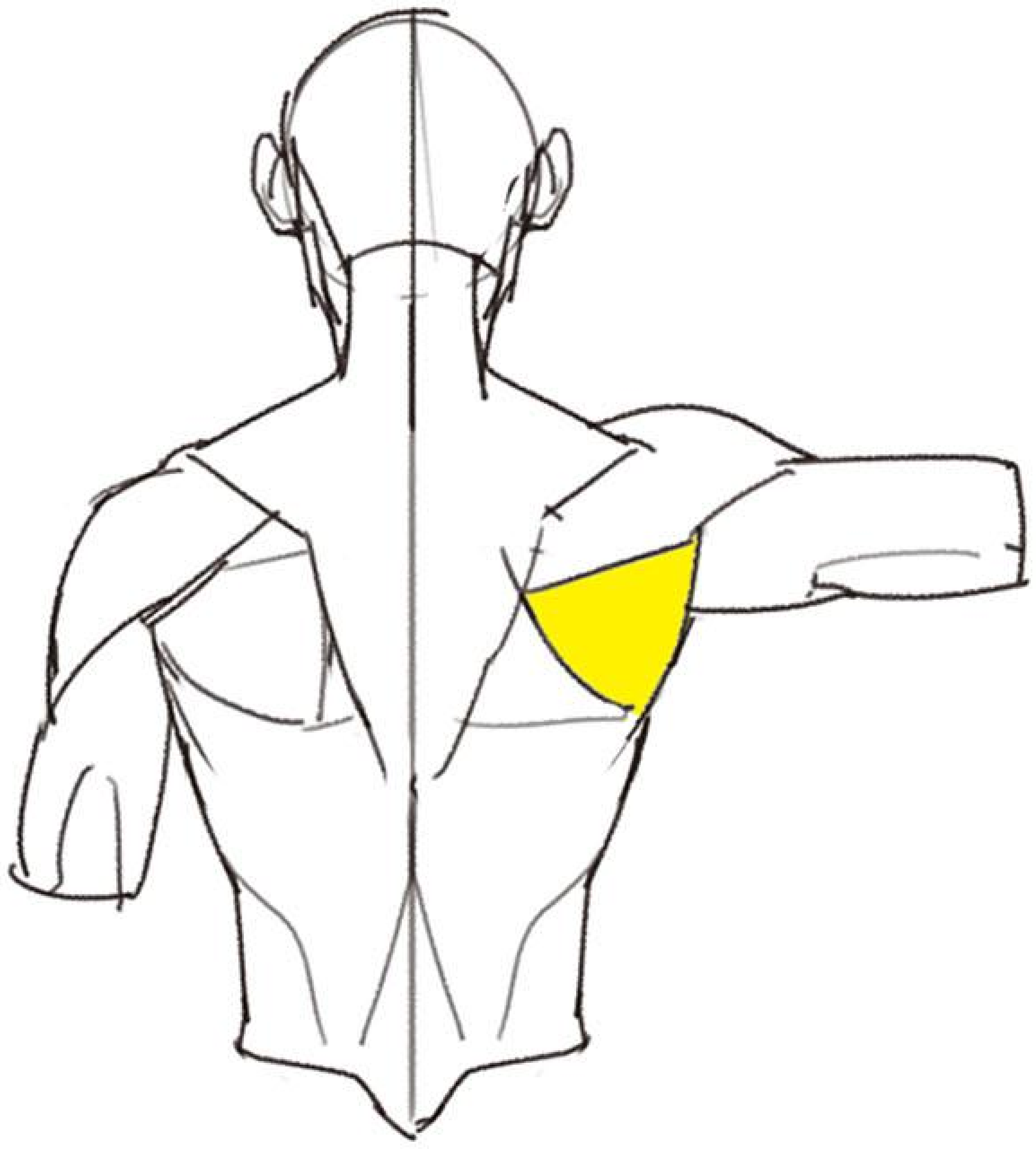


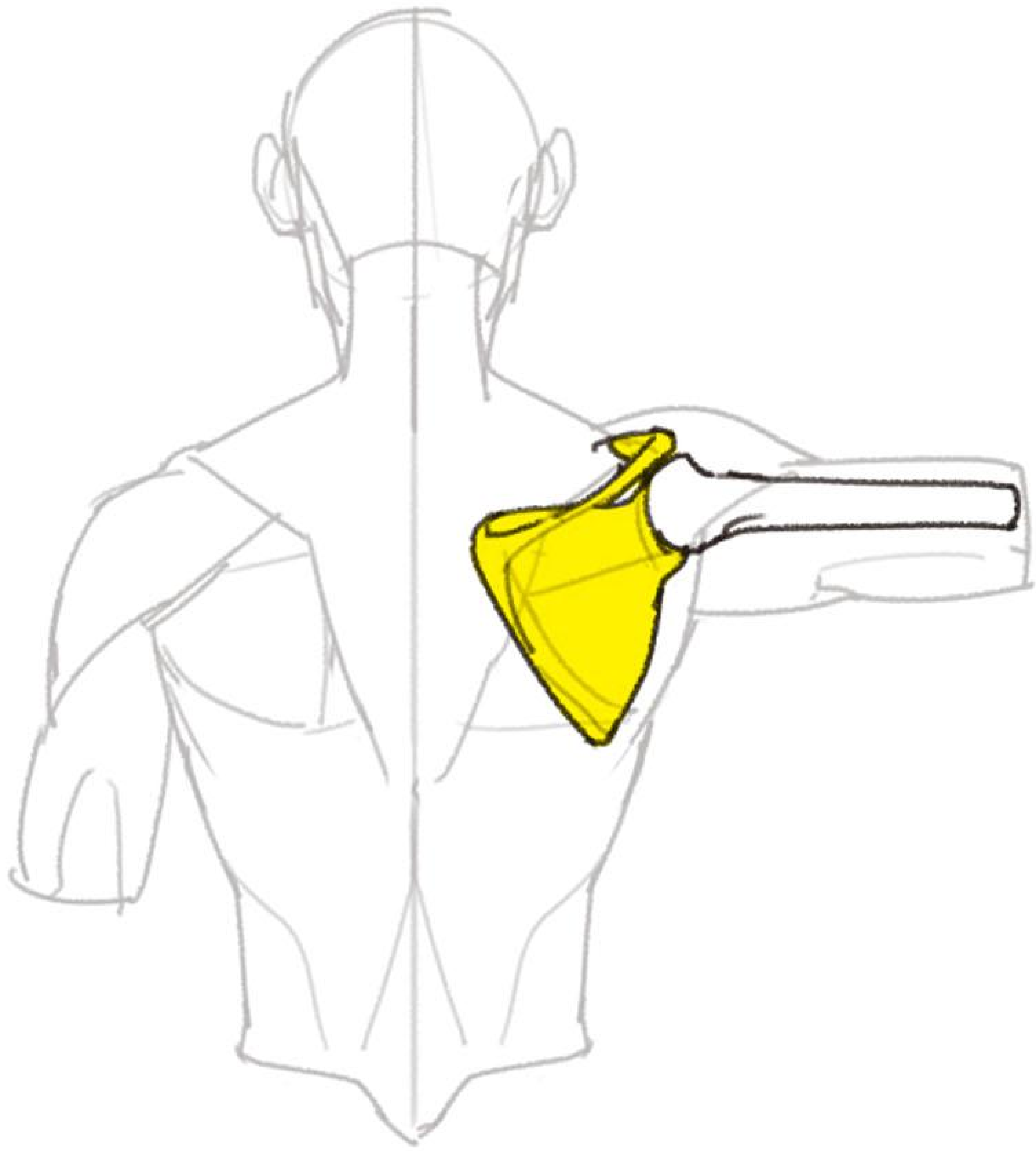
肩甲骨は三角形の形を成しており、腕が動くときに同時に動きます。

背中の肩甲骨は、体に沿って
湾曲した形でついています。

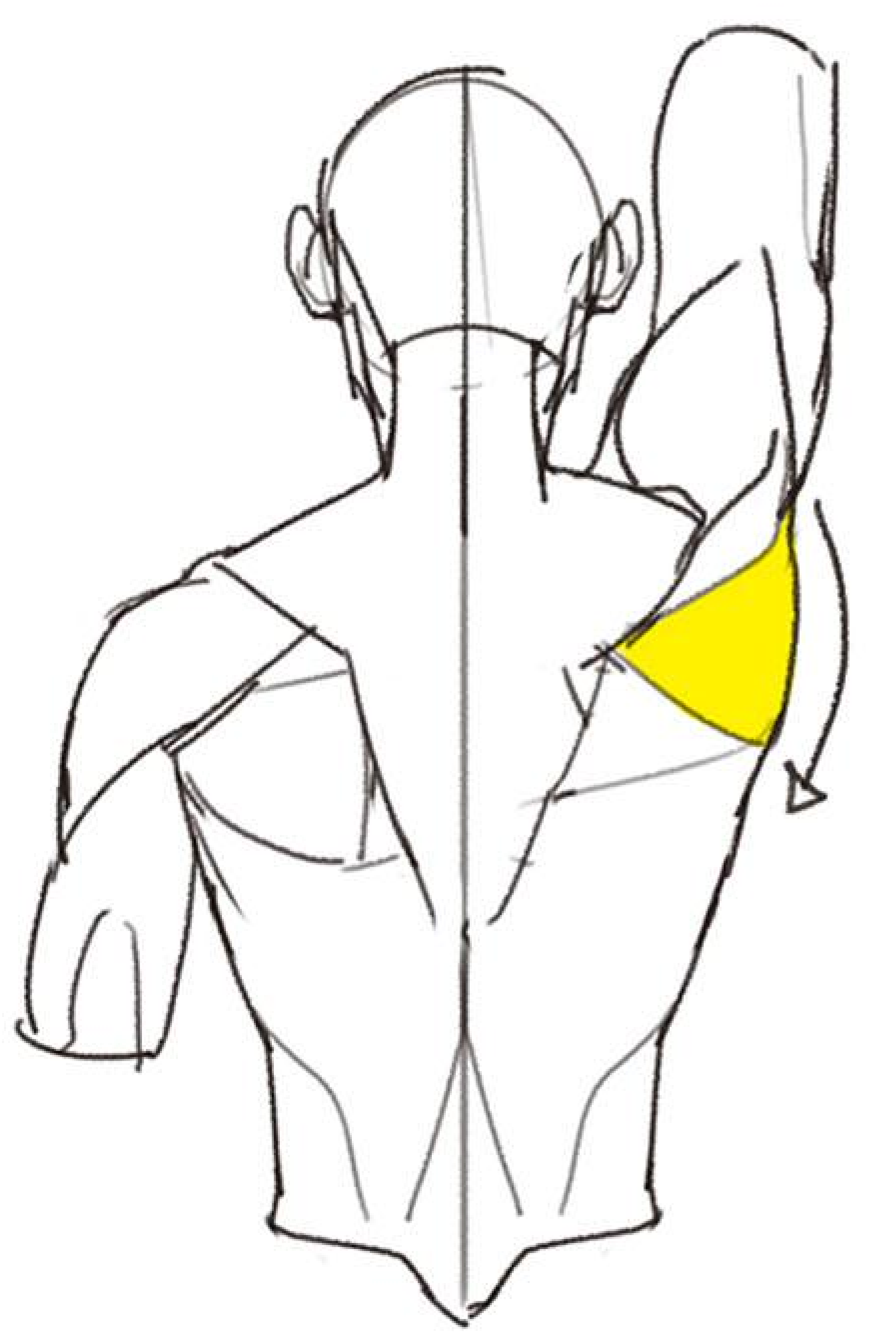


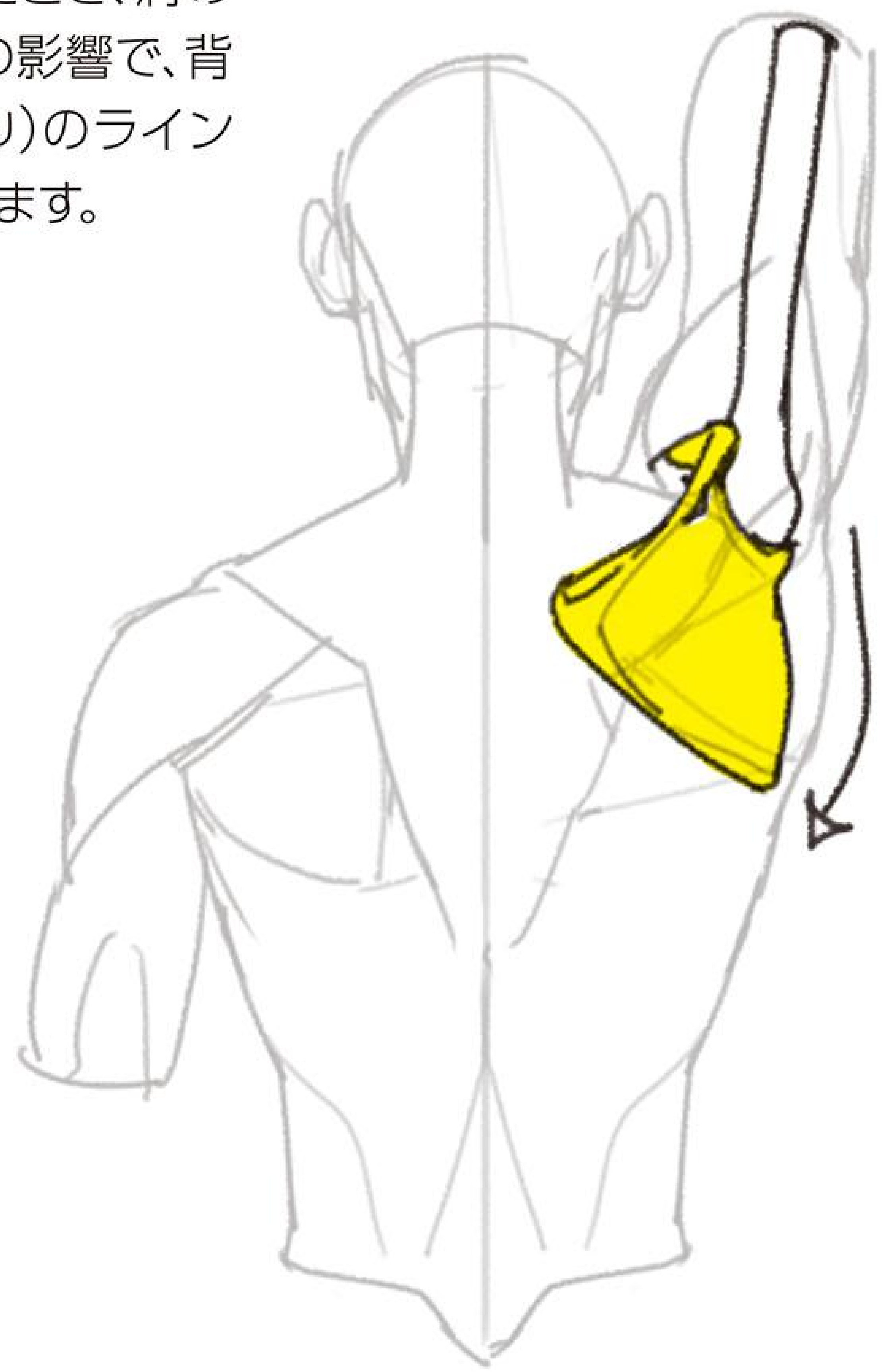




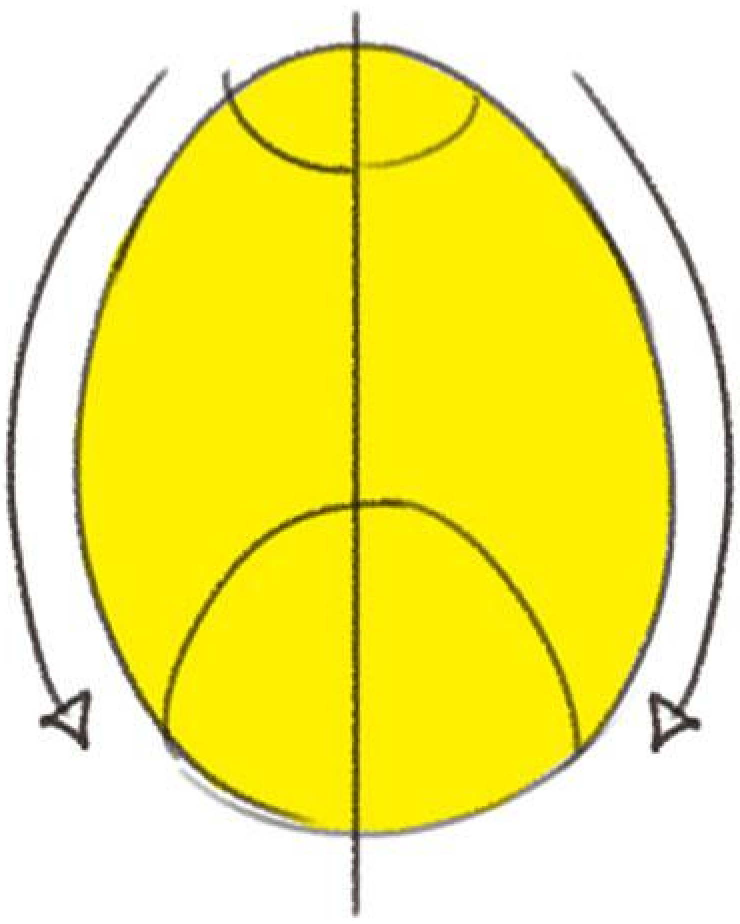


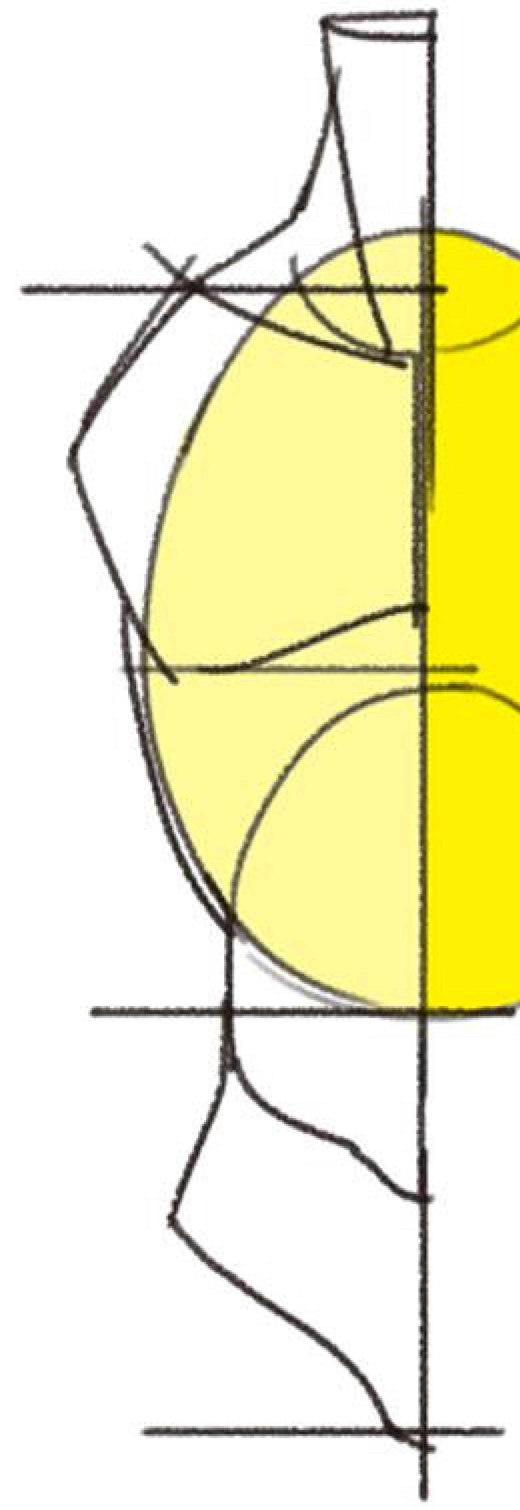
腕を垂直に上げたとき、肩の骨である肩甲骨の影響で、背中の上（脇のあたり）のラインが少し盛り上がります。



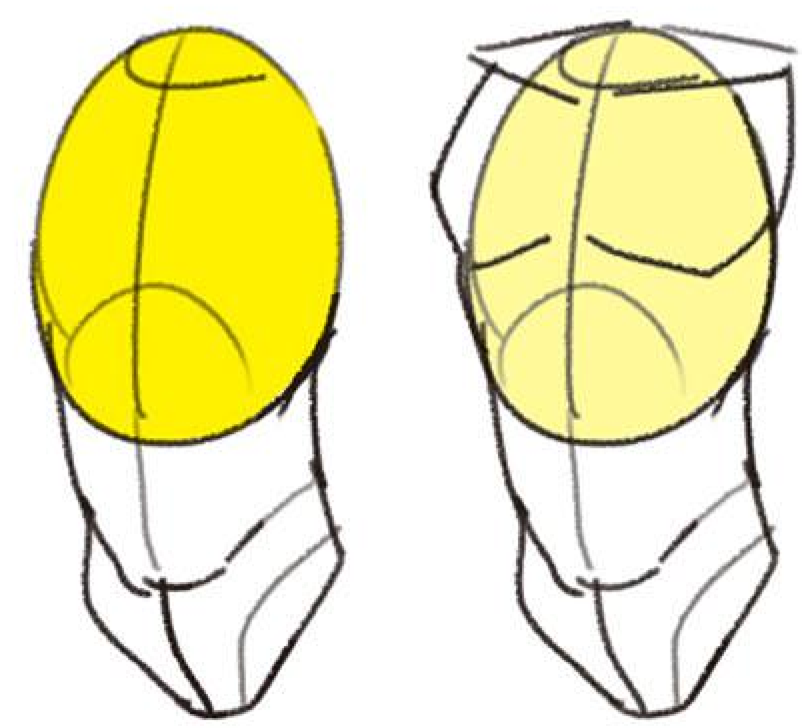


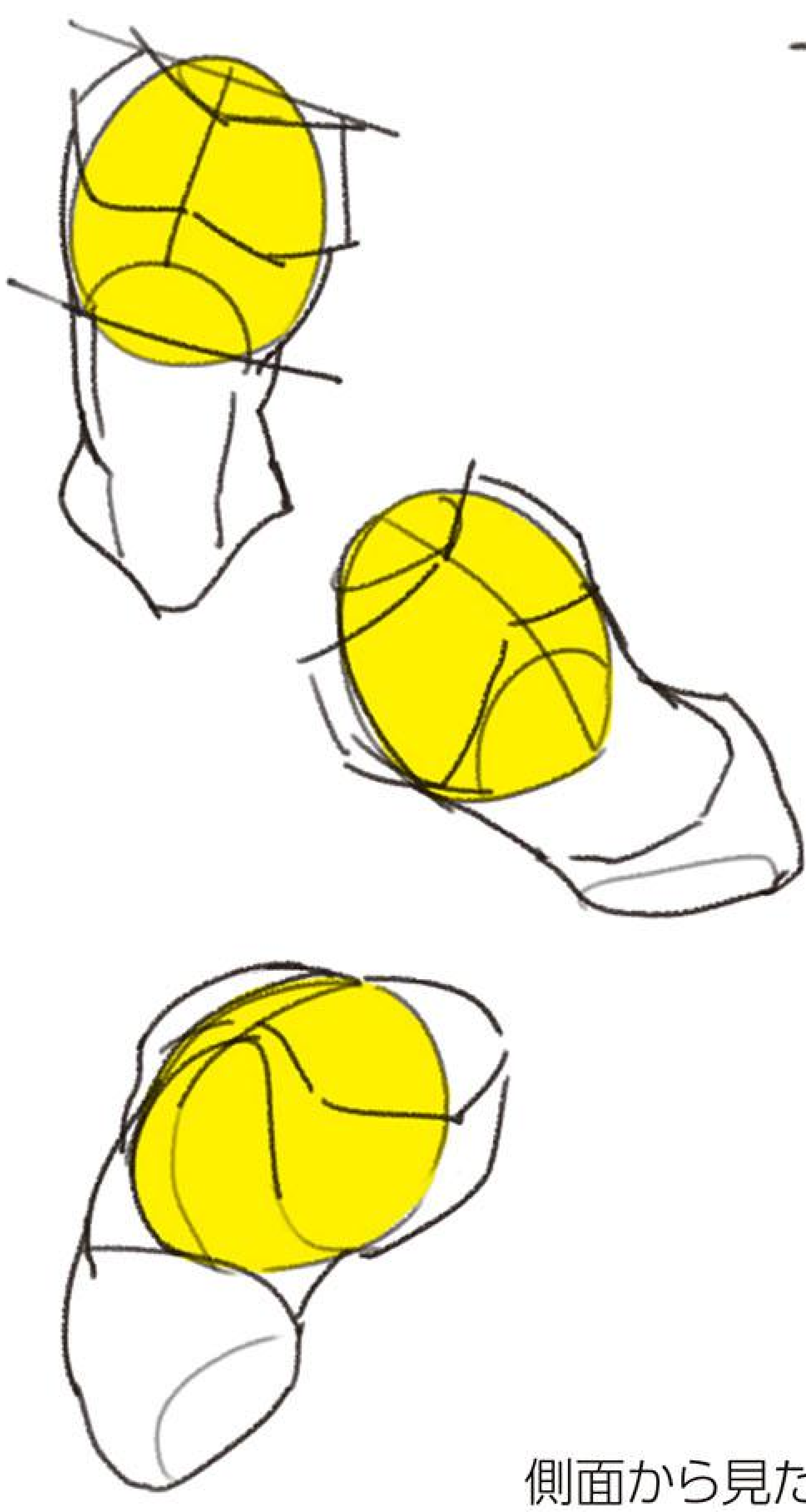
上半身 — 胸

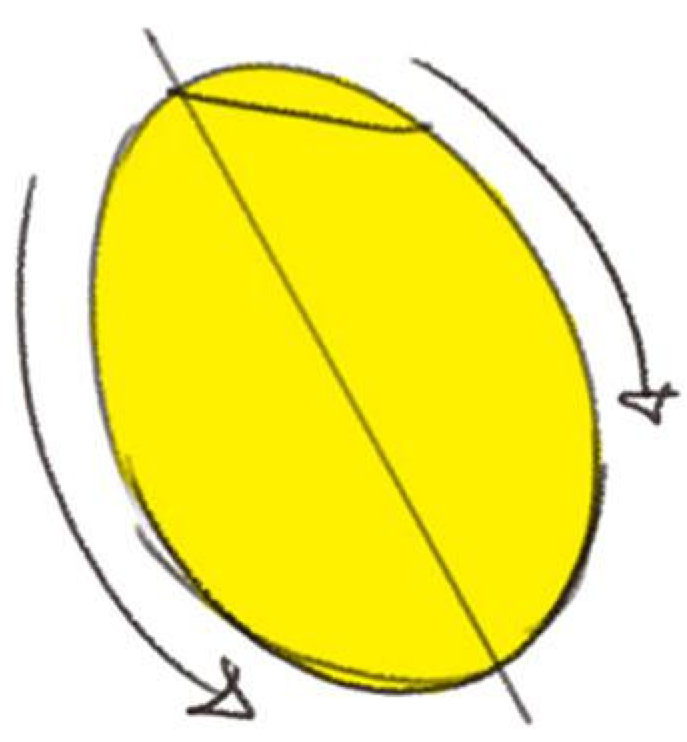


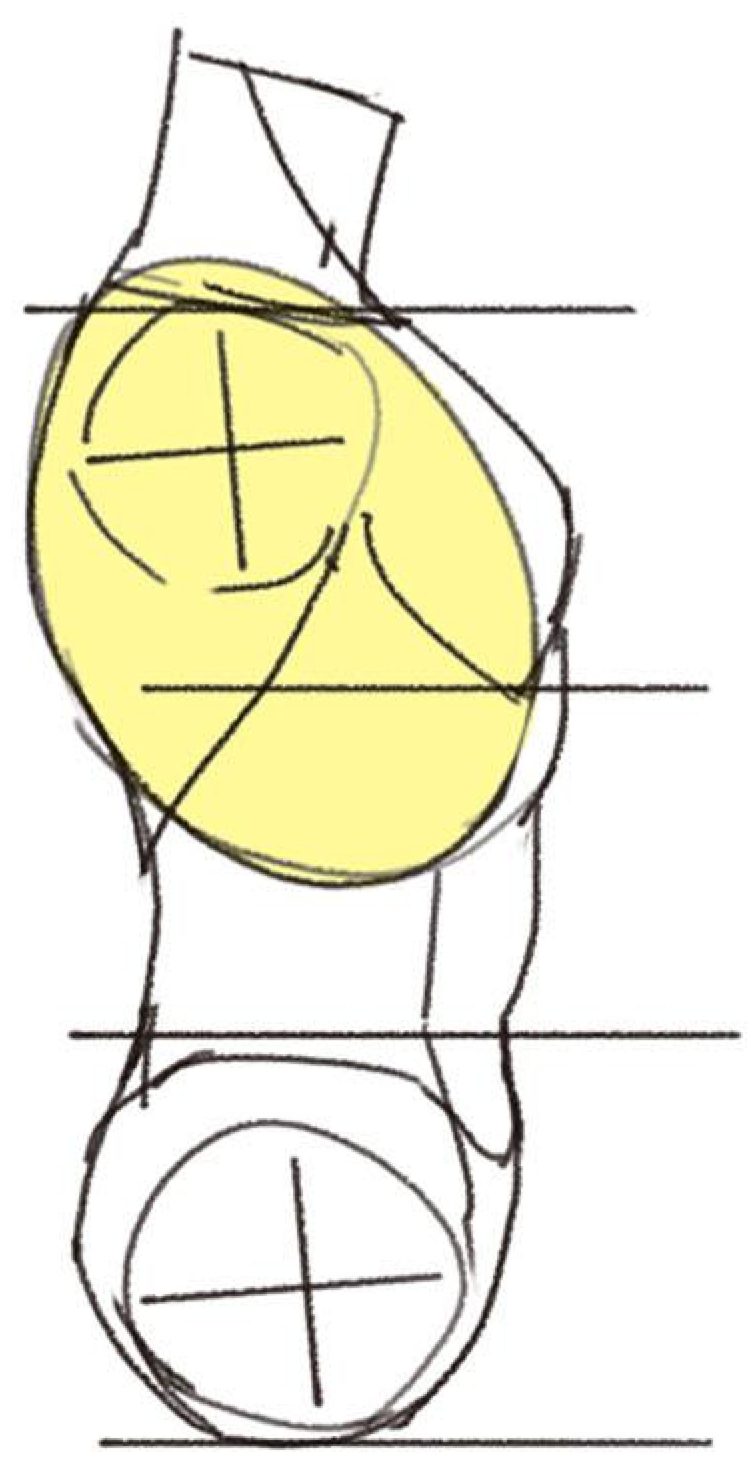


胸の部位を描くとき、肋骨は卵の形をイメージして描きます。

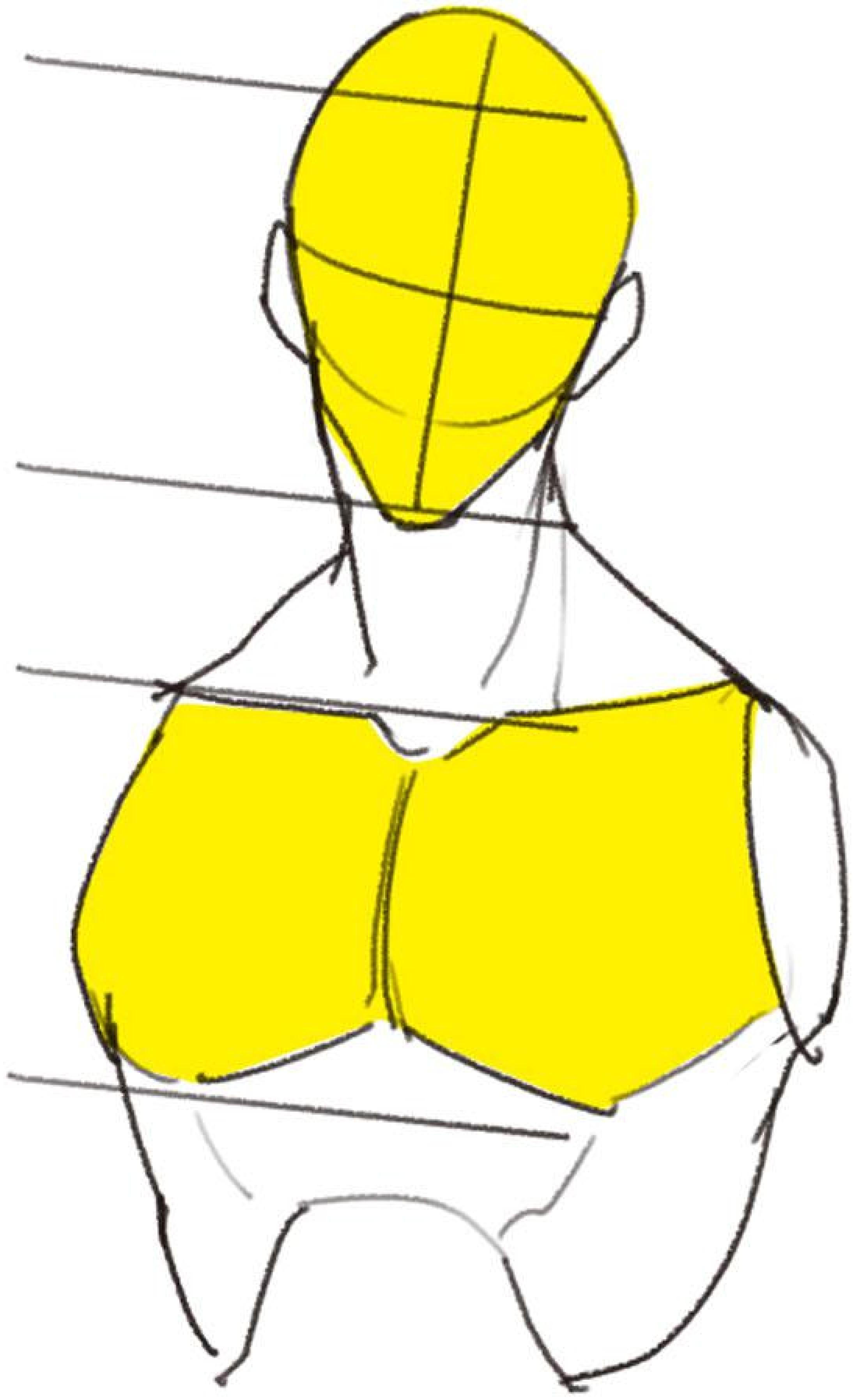


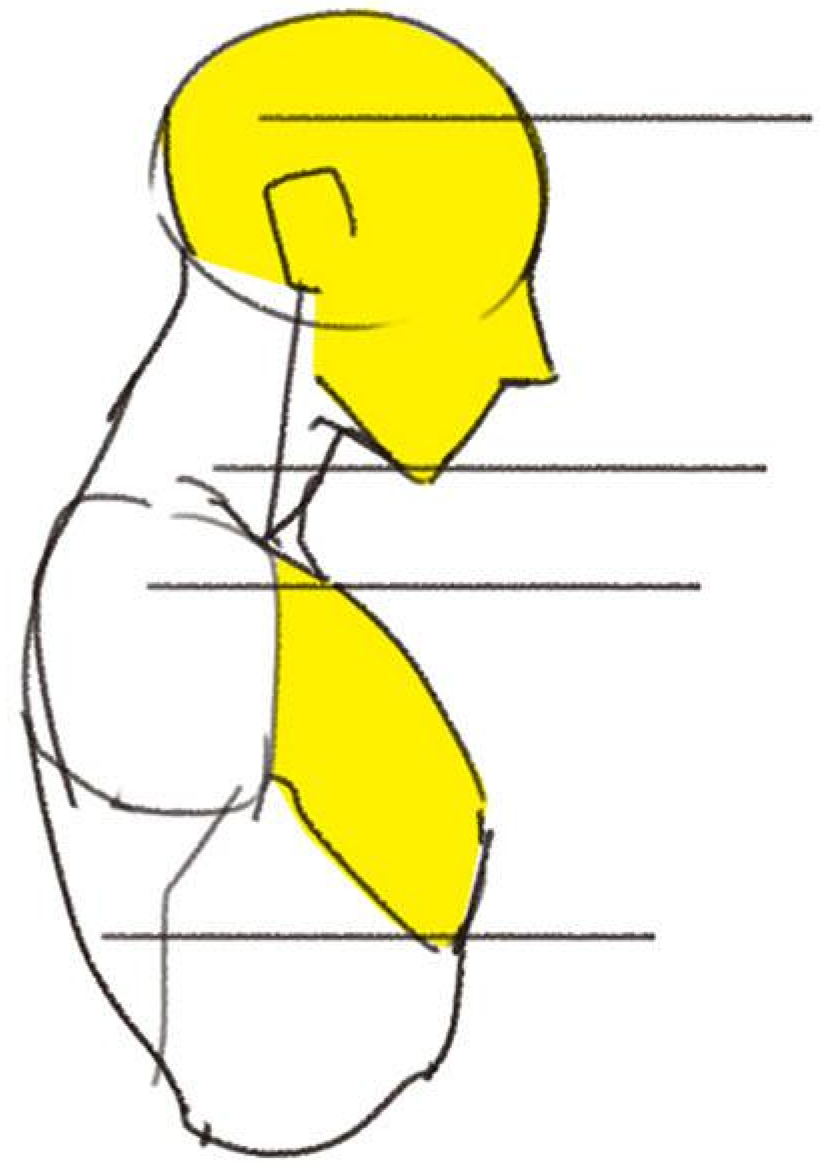




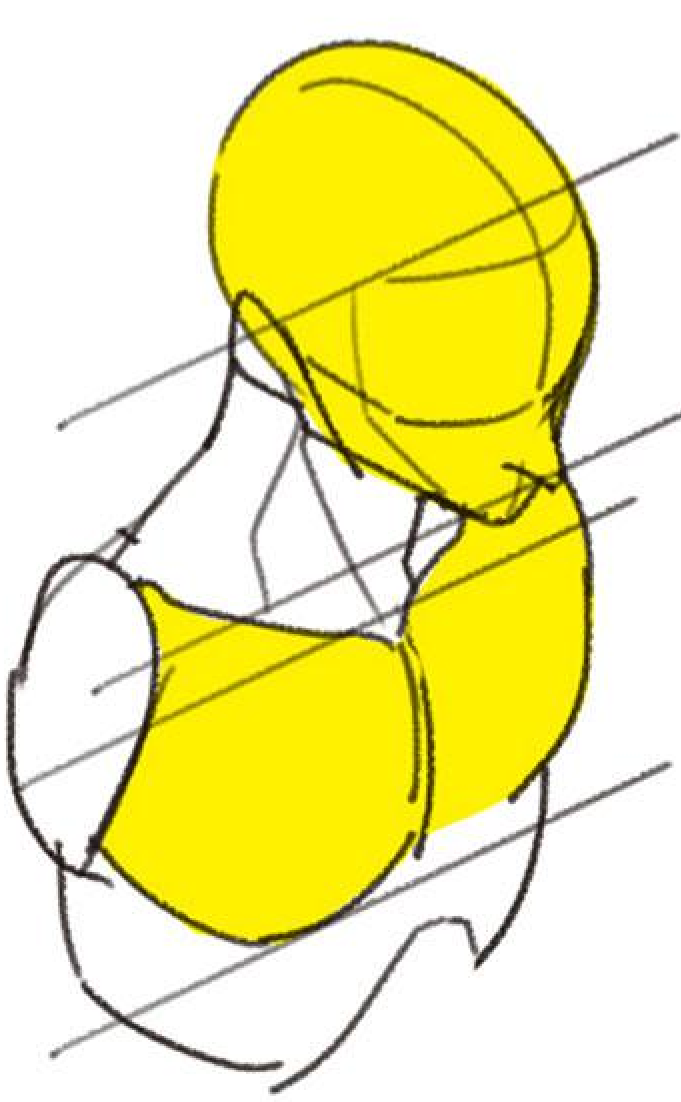


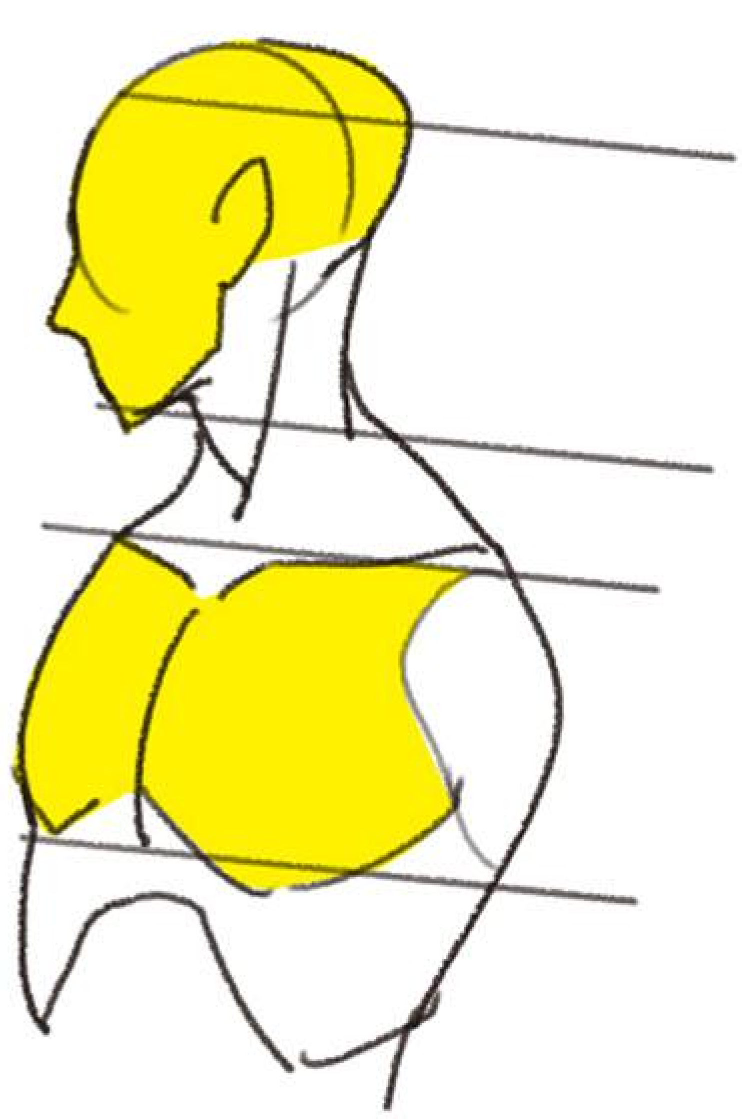
側面から見た肋骨は、少し斜めに置いた卵がやや潰れたような形です。



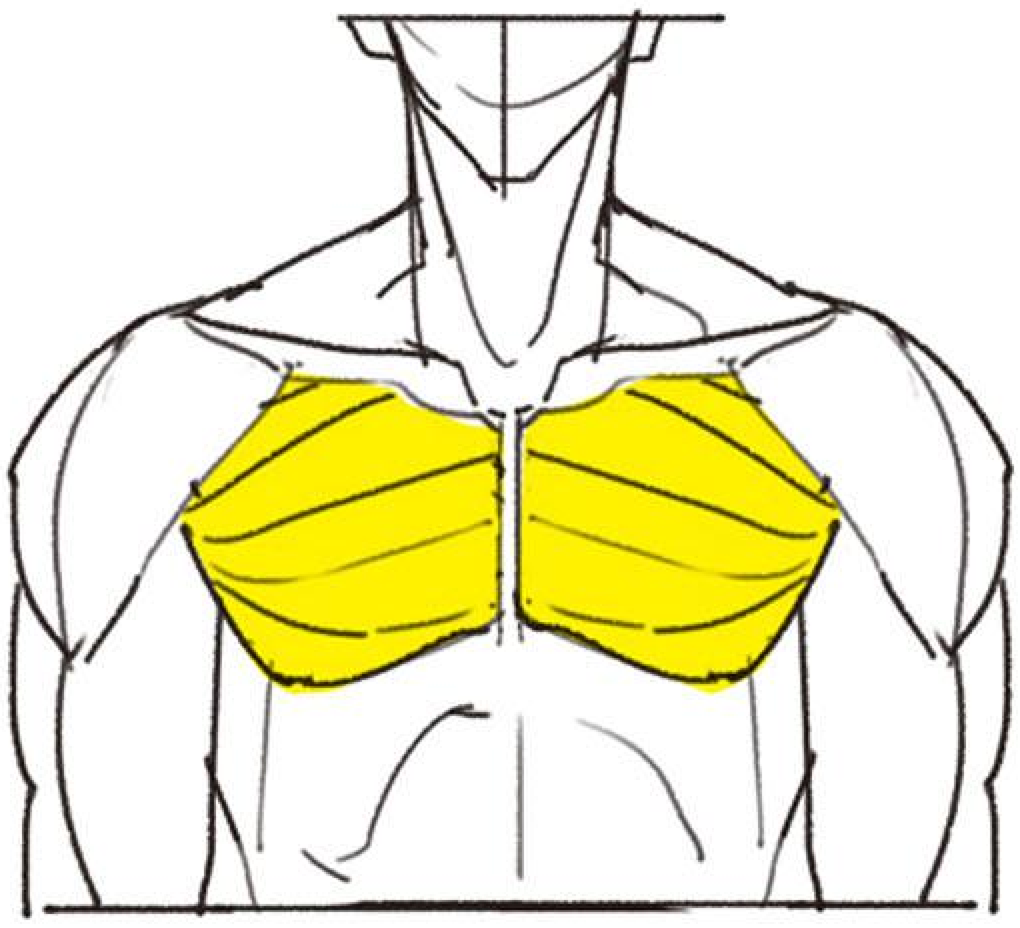


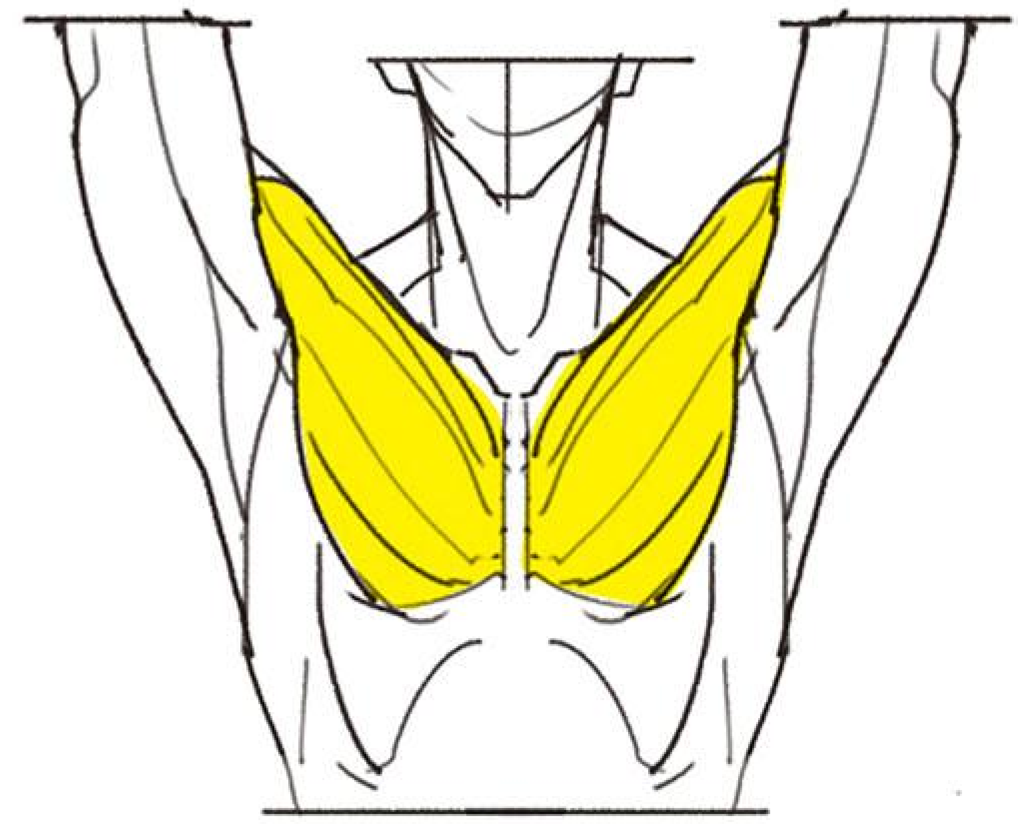
大人のキャラクターの胸を描くときは、頭部の縦幅と同じくらいか、やや小さいくらいの大きさで描くとよいでしょう。

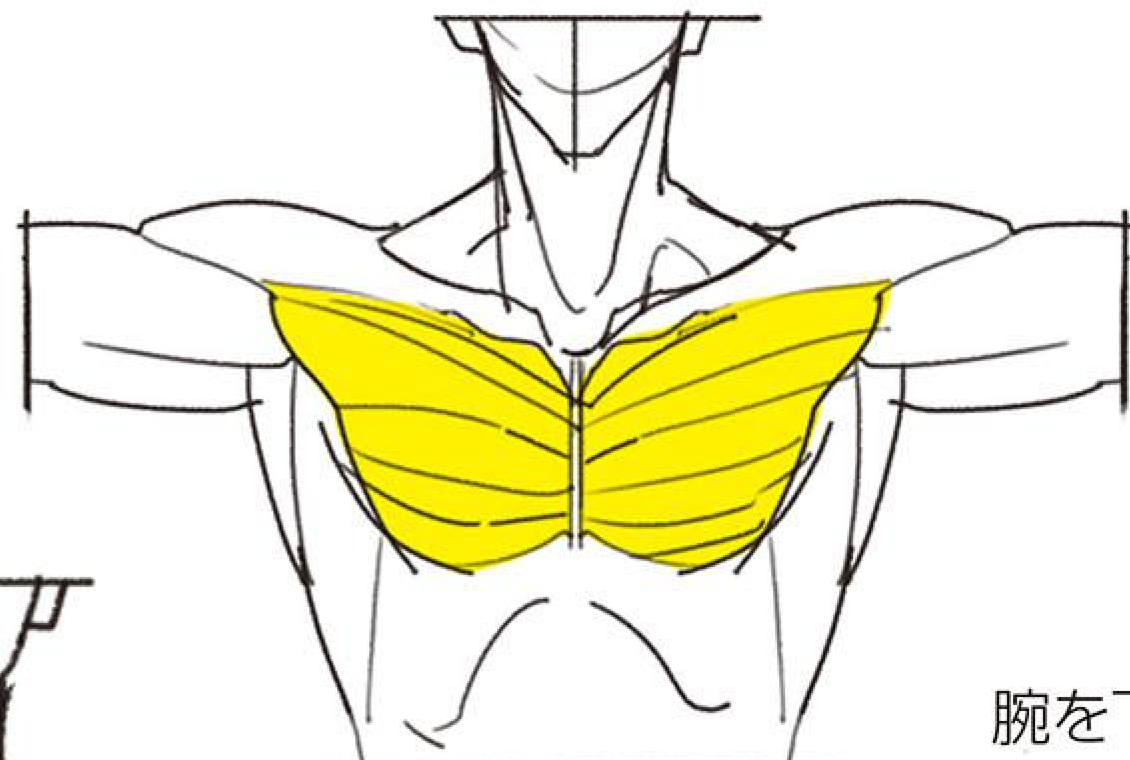




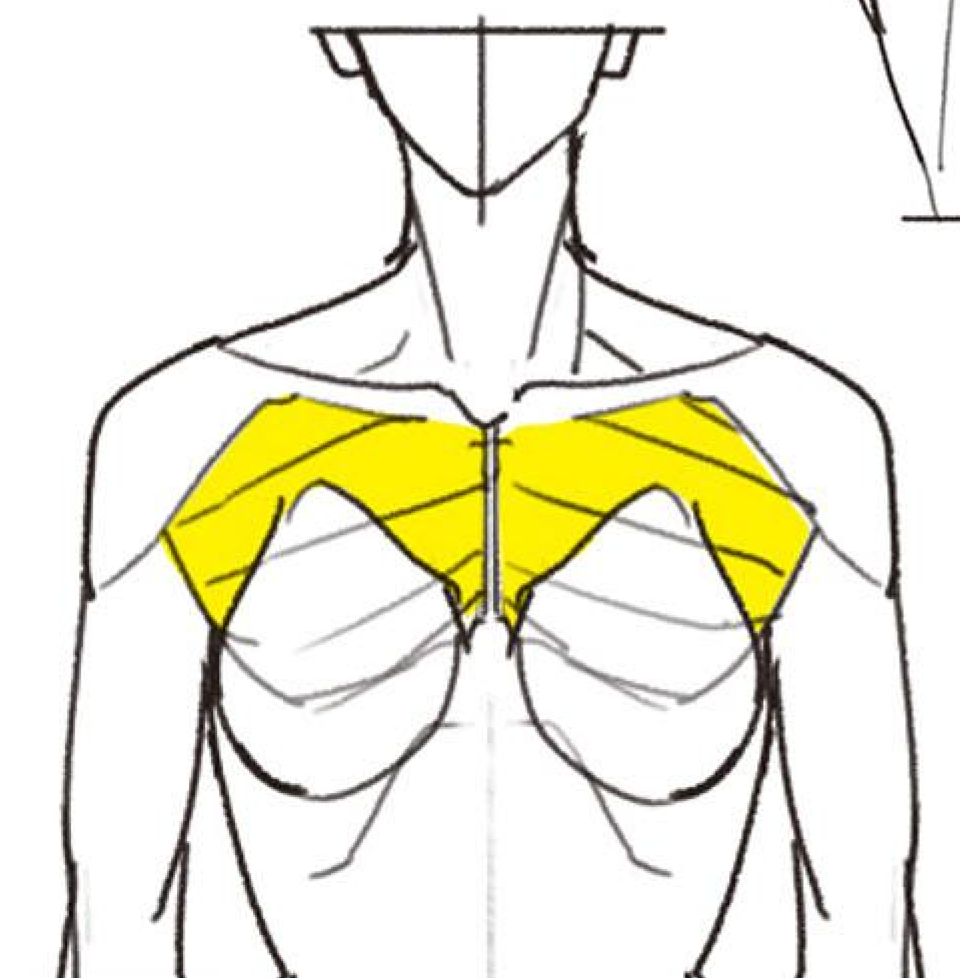


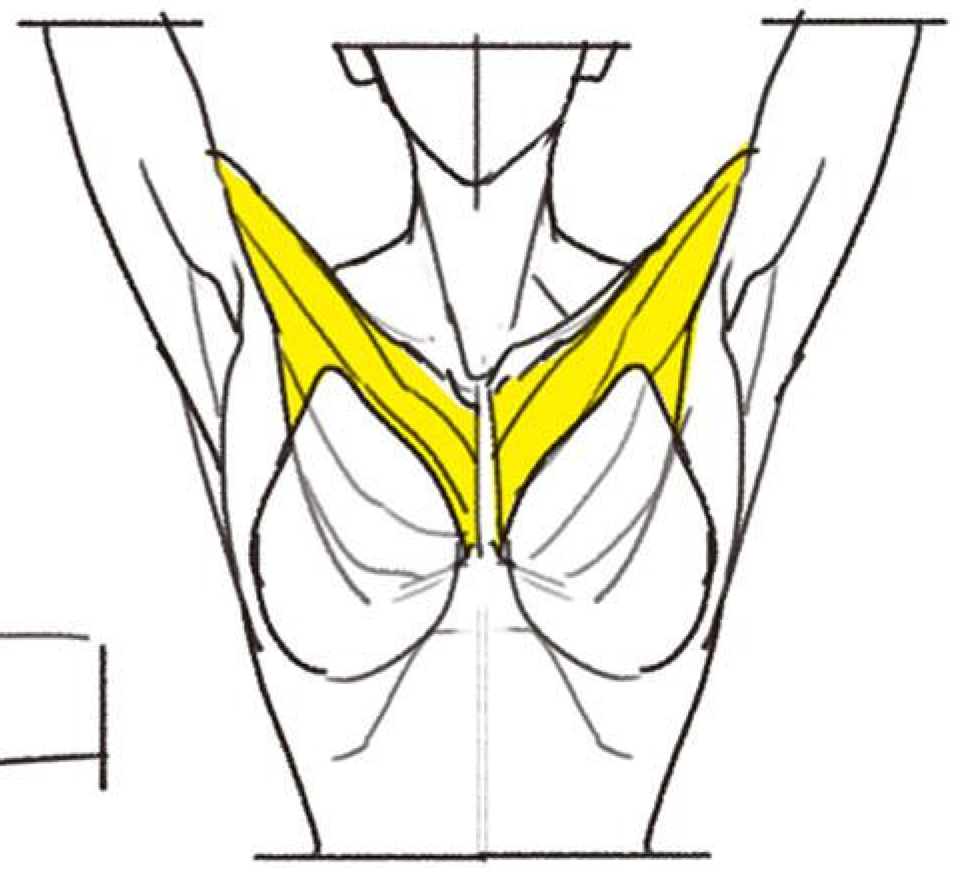


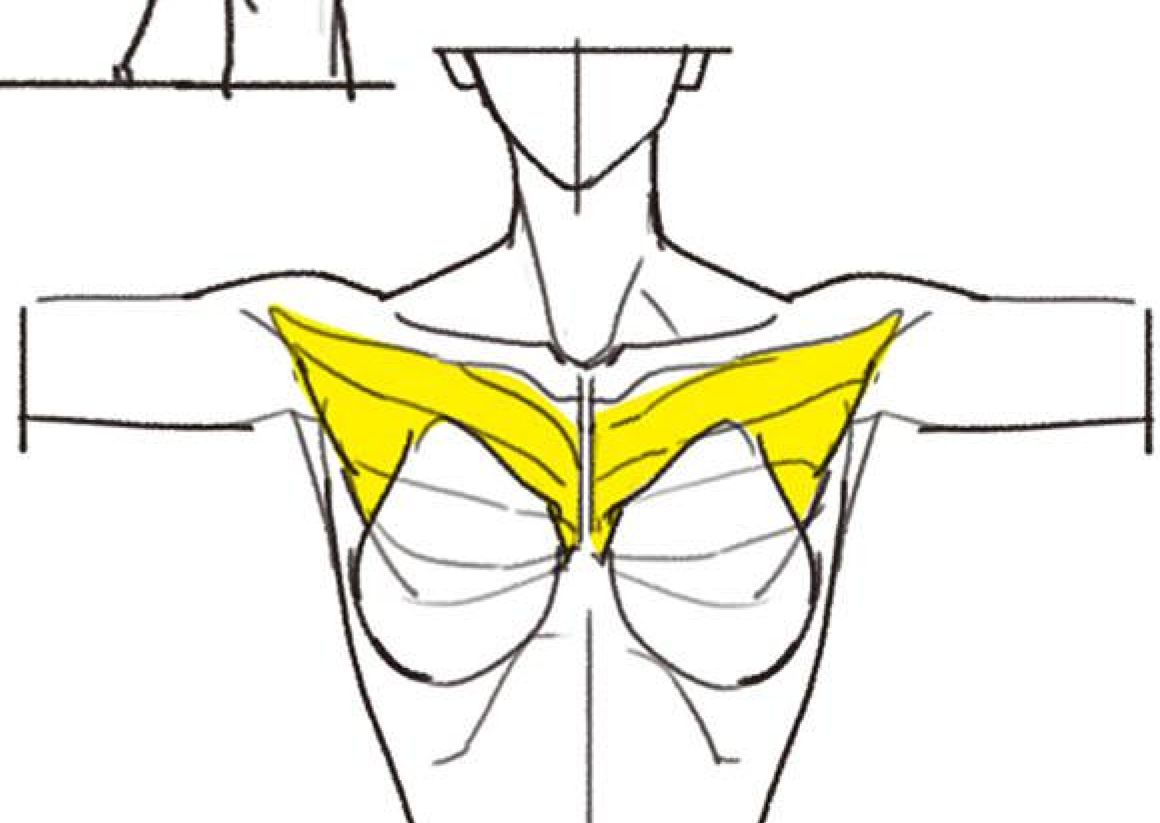


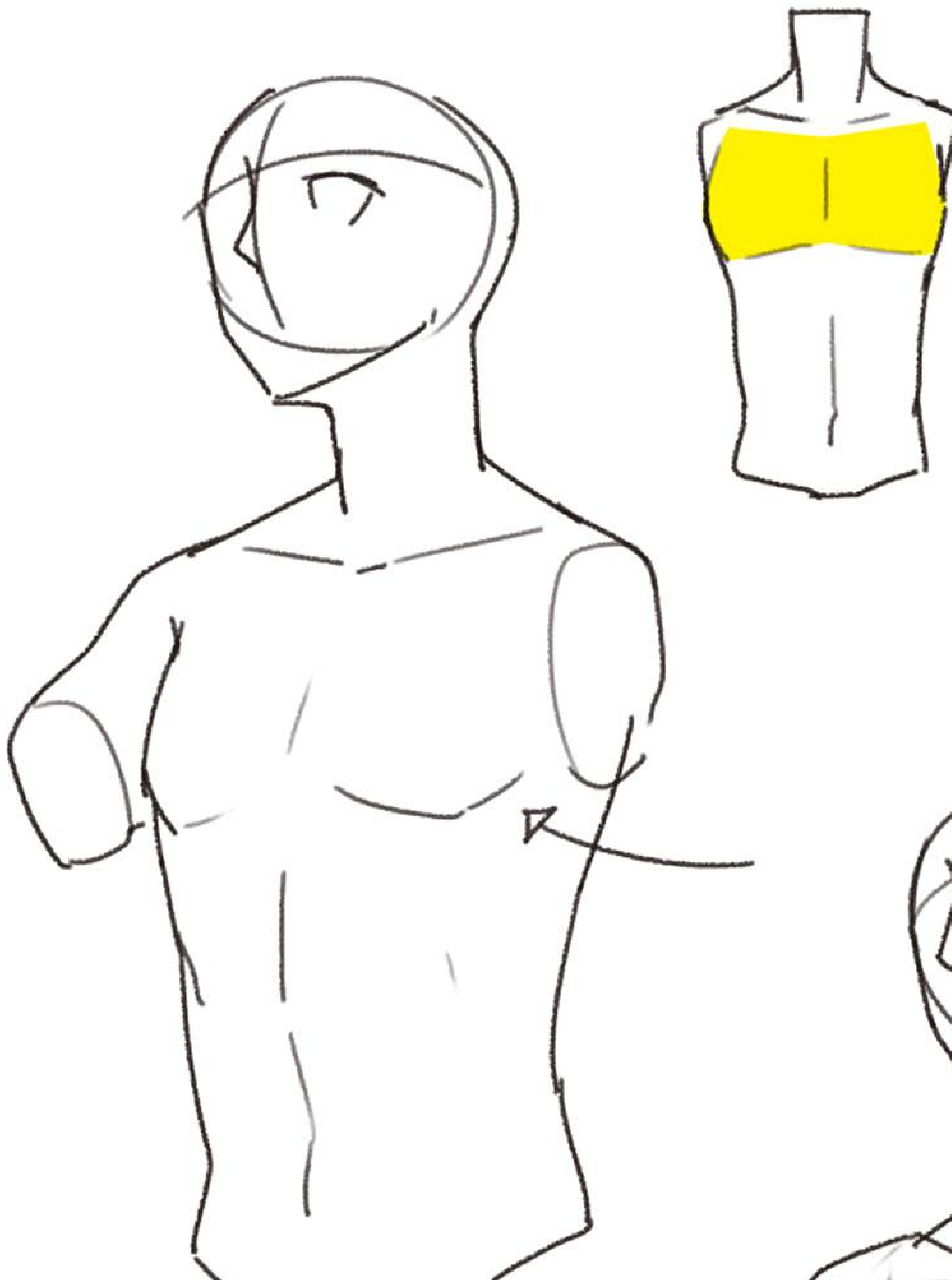


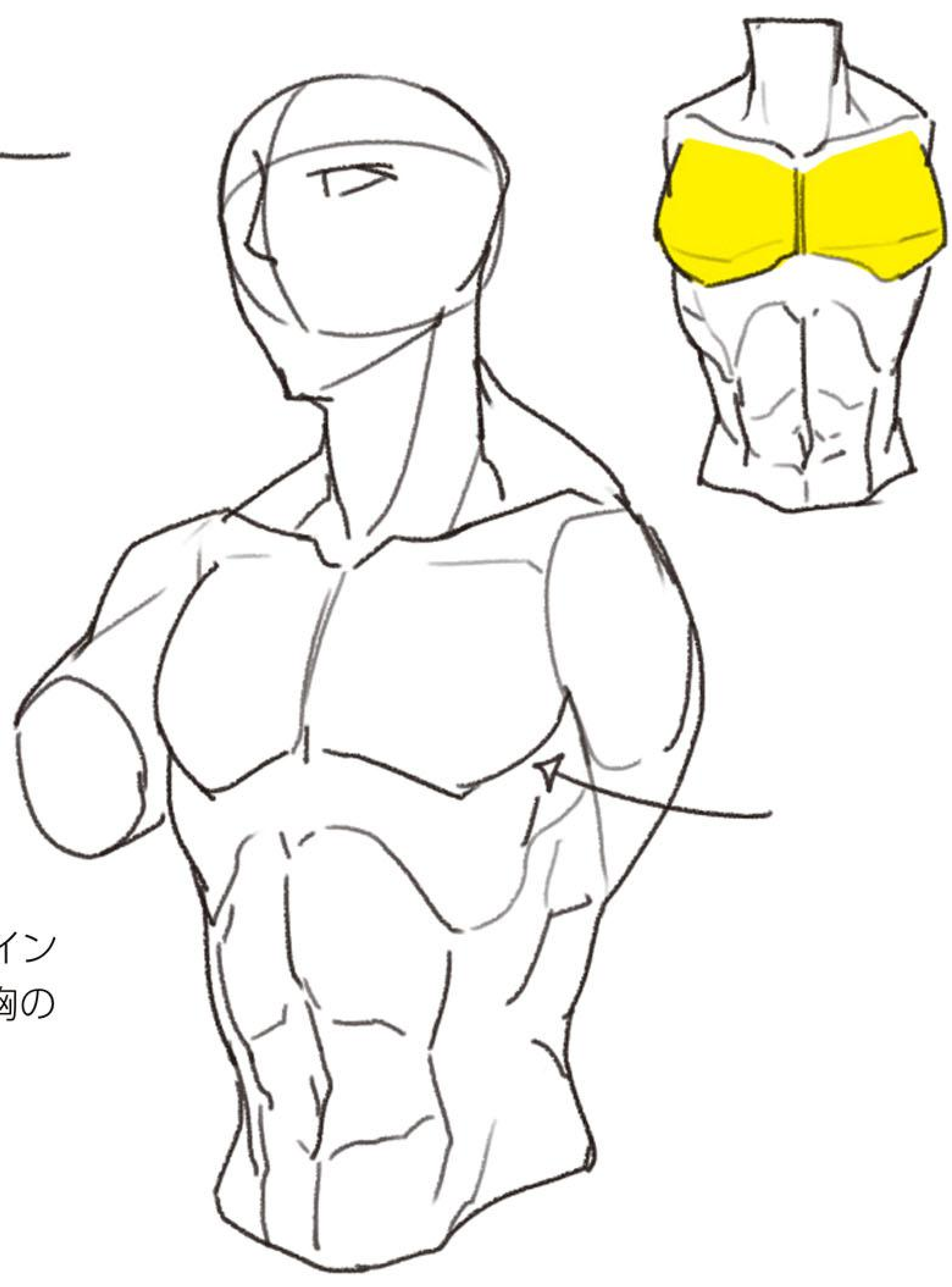
腕を下ろしているときと上げたときの胸の形は、筋肉が引っ張られることにより、変化します。







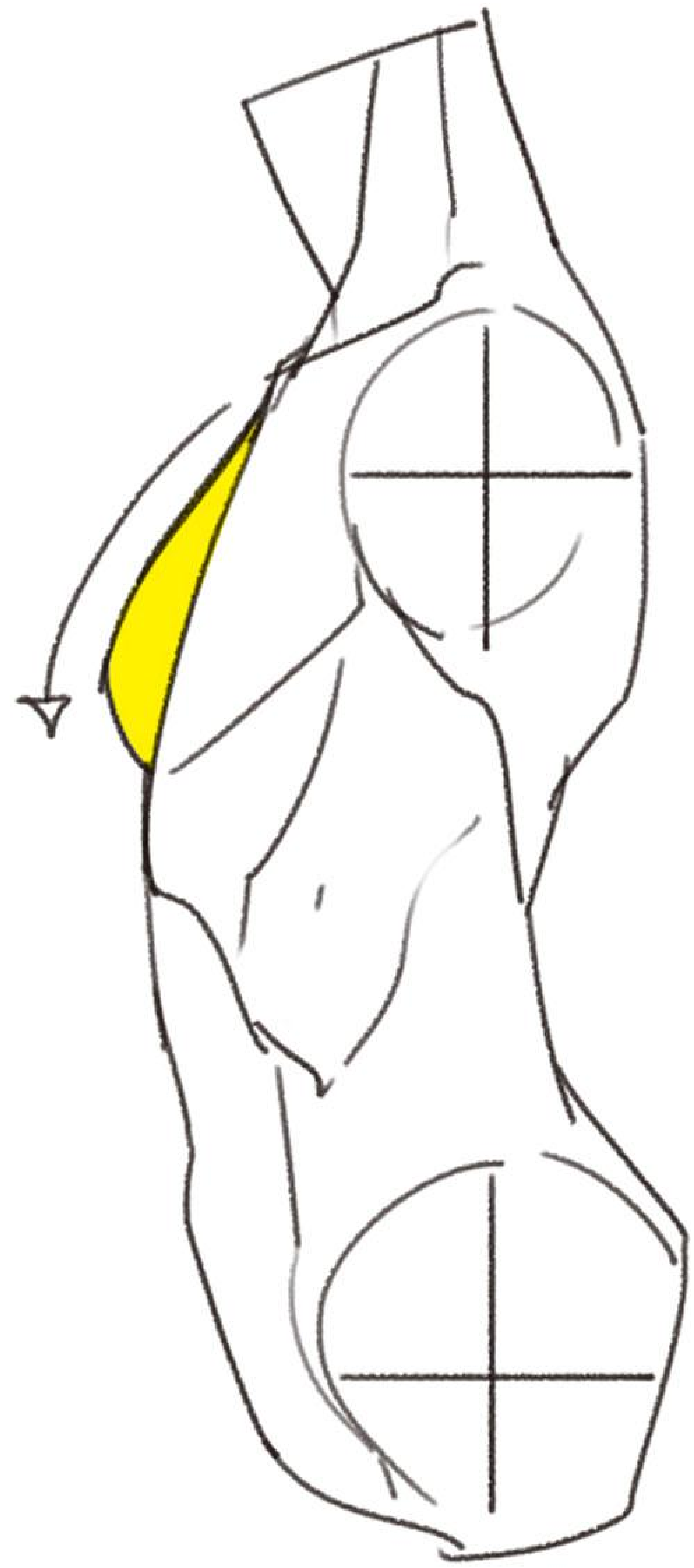




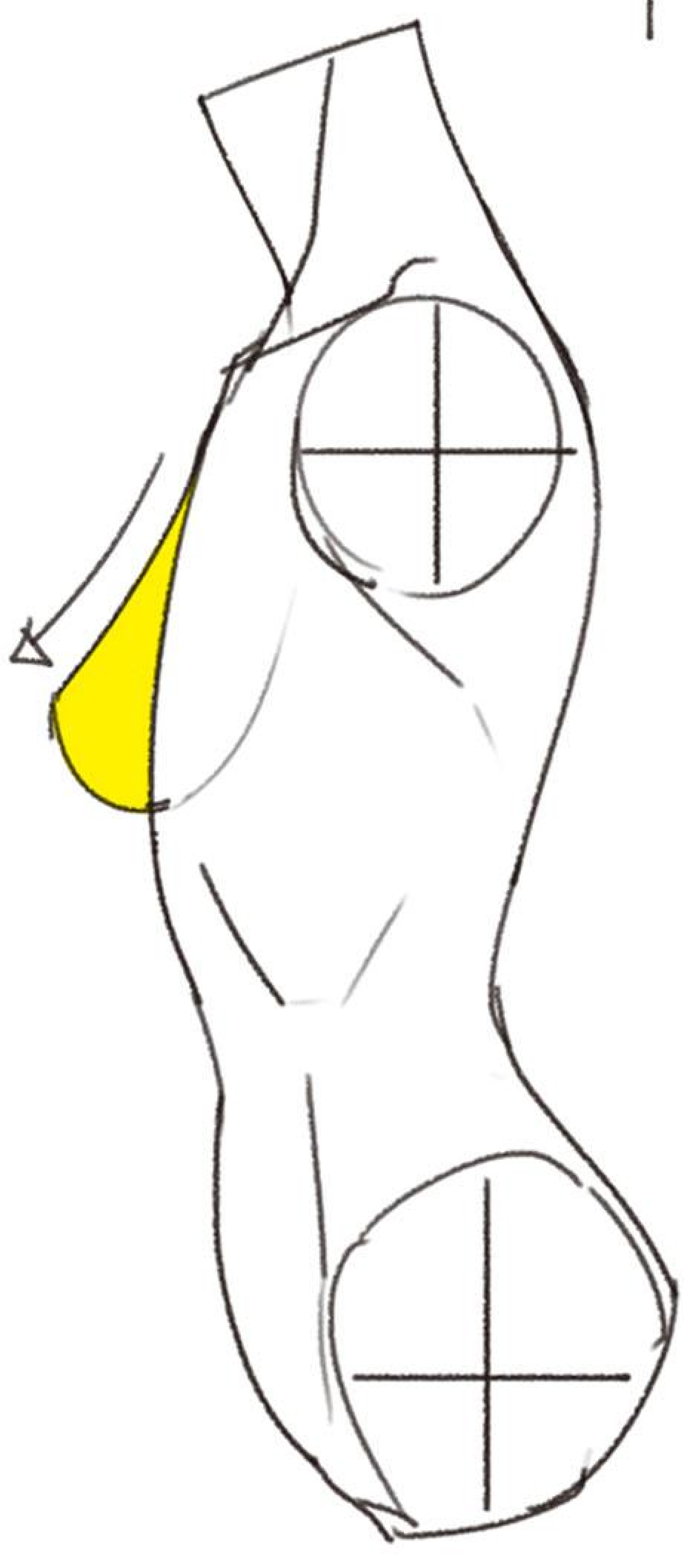
胸の筋肉が大きい場合は胸のライン
を最後までつなげ、小さい場合は胸の
ラインを一部だけ表現します。

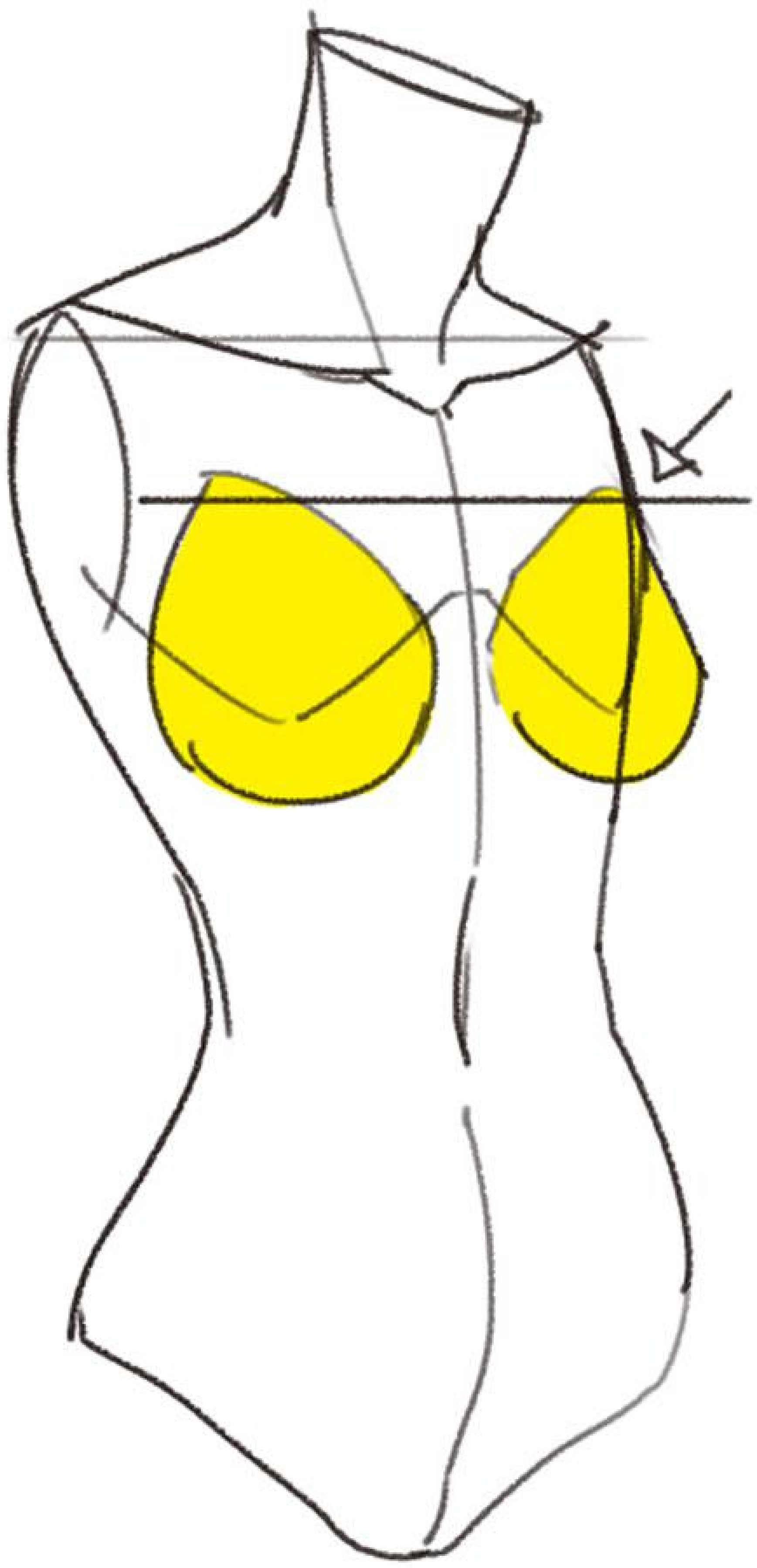
基本的な胸の形は、男性と
女性で曲線の形が異なる
ように描きます。



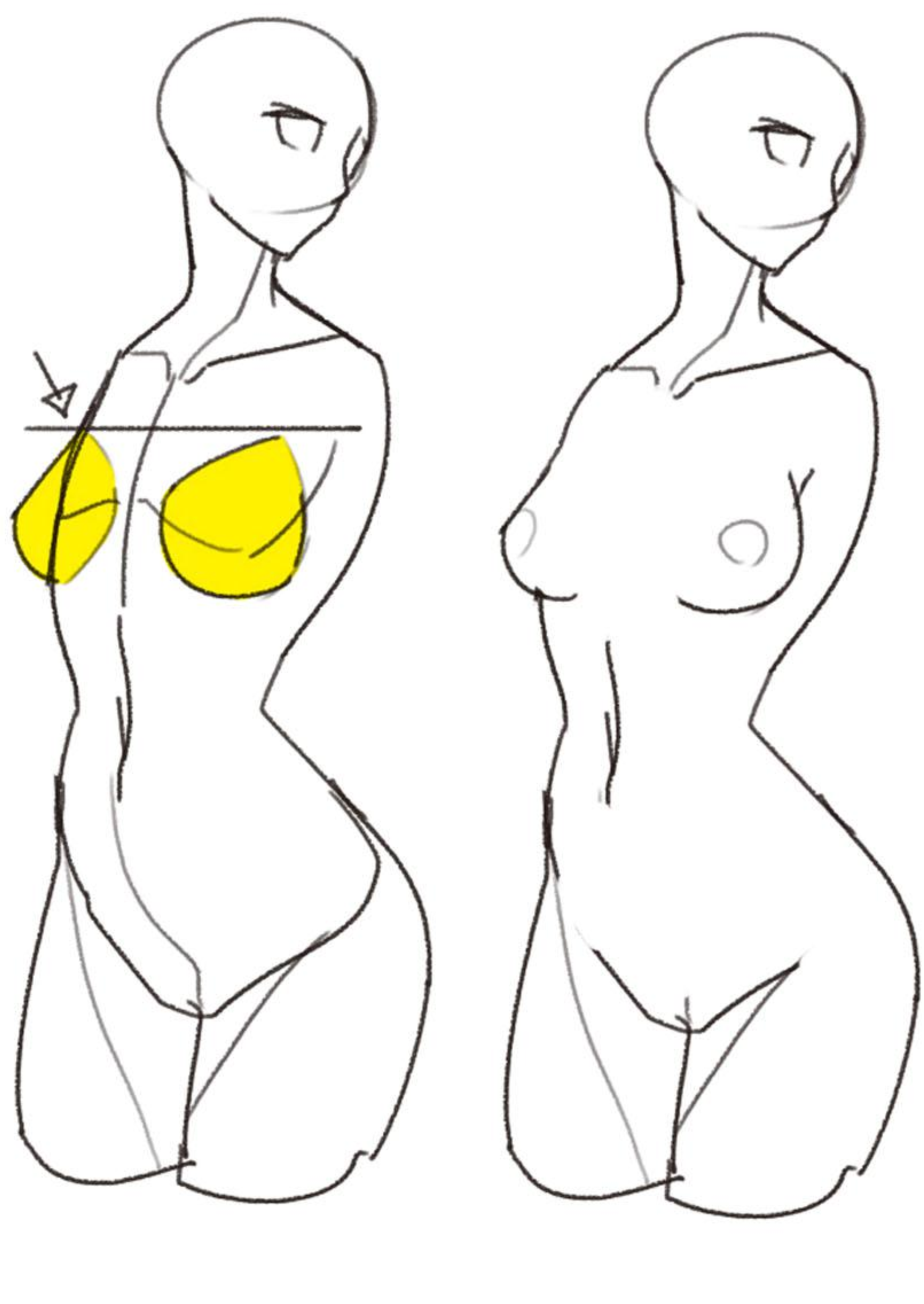




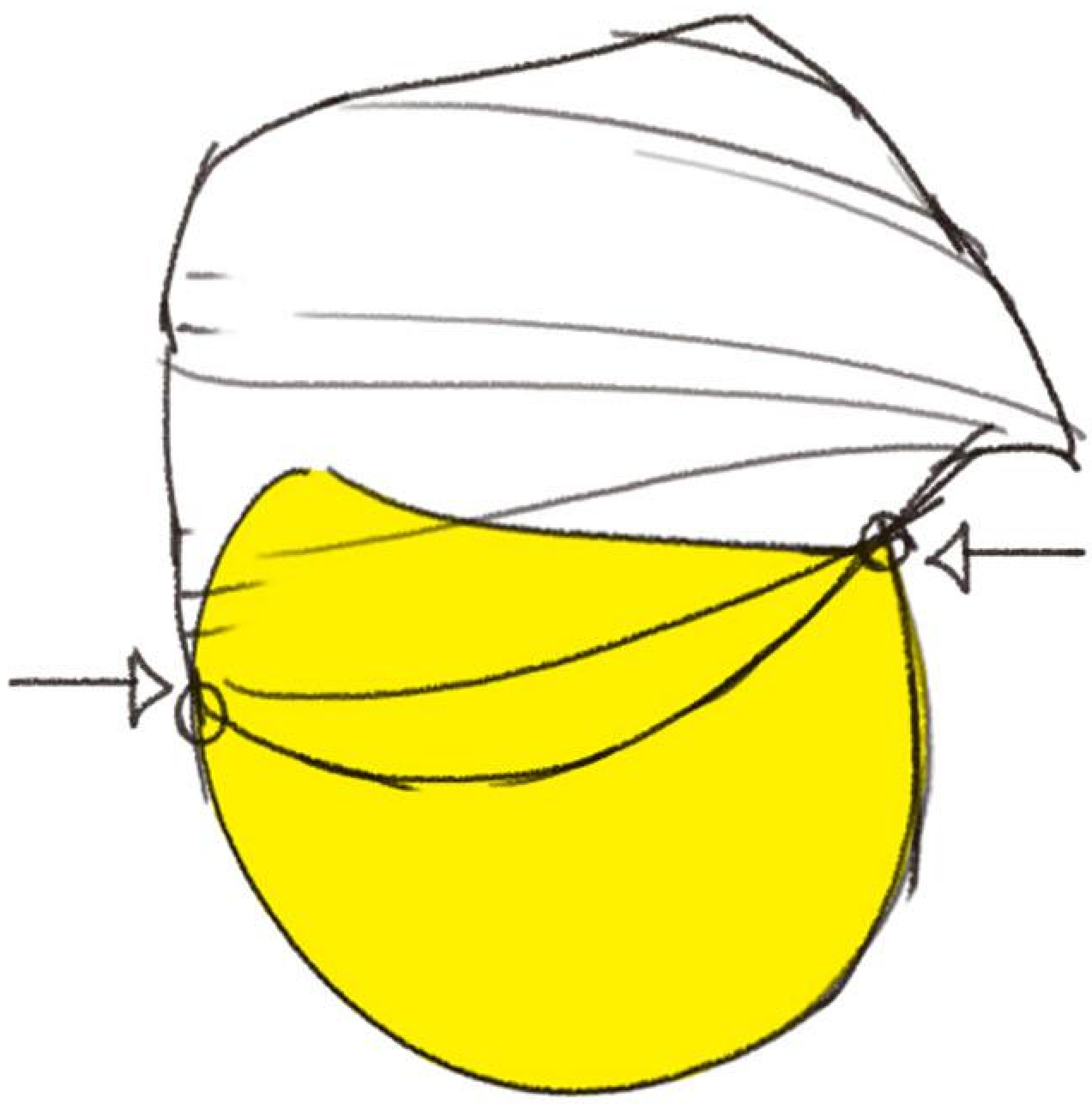


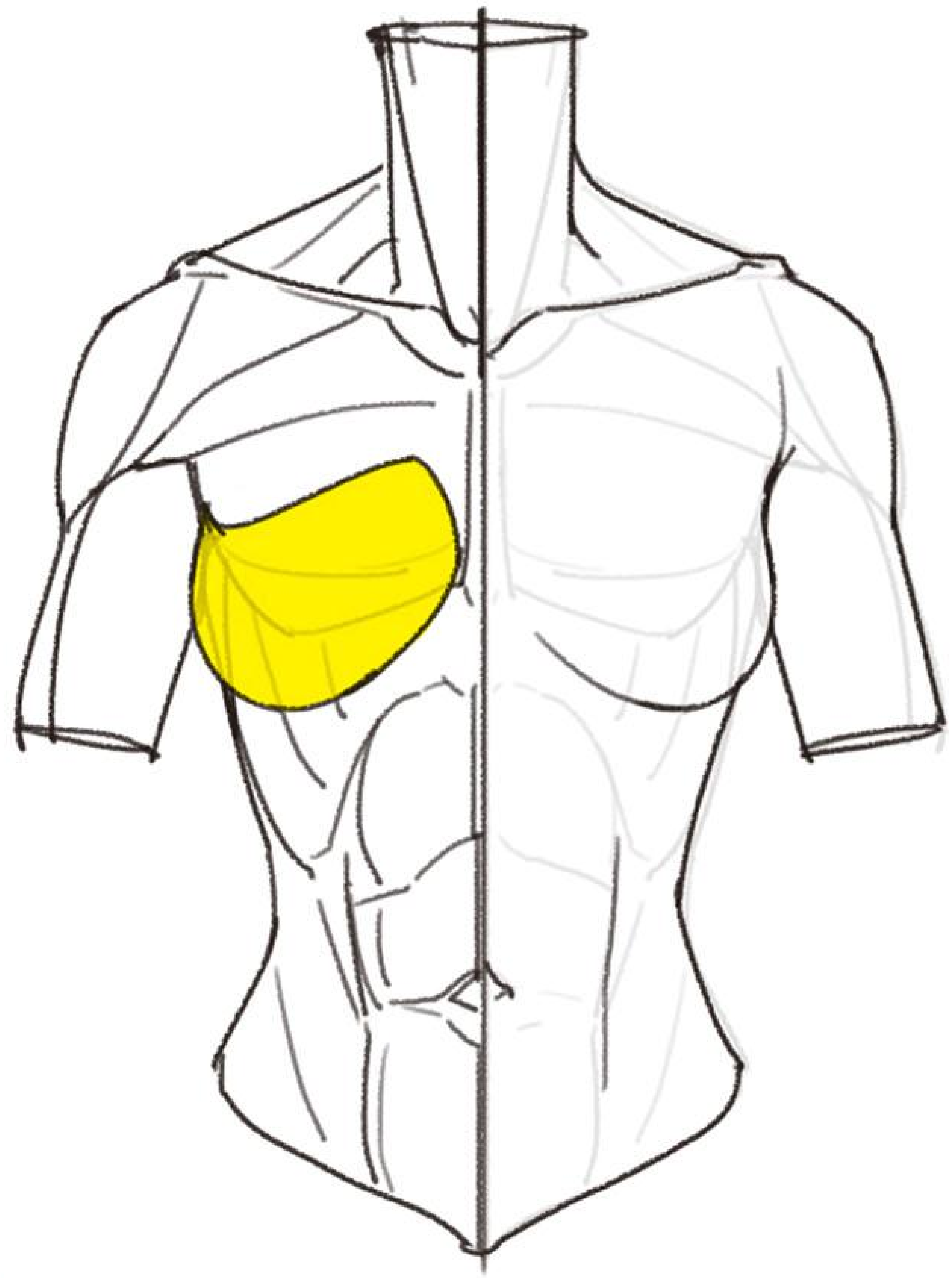


女性のキャラクターの胸の始点は、
意外と下のほうにあるので、男性の胸
の中央くらいの位置から胸の形の曲
線を描くと思えばよいでしょう。



女性の胸は脂肪組織で構成されています。

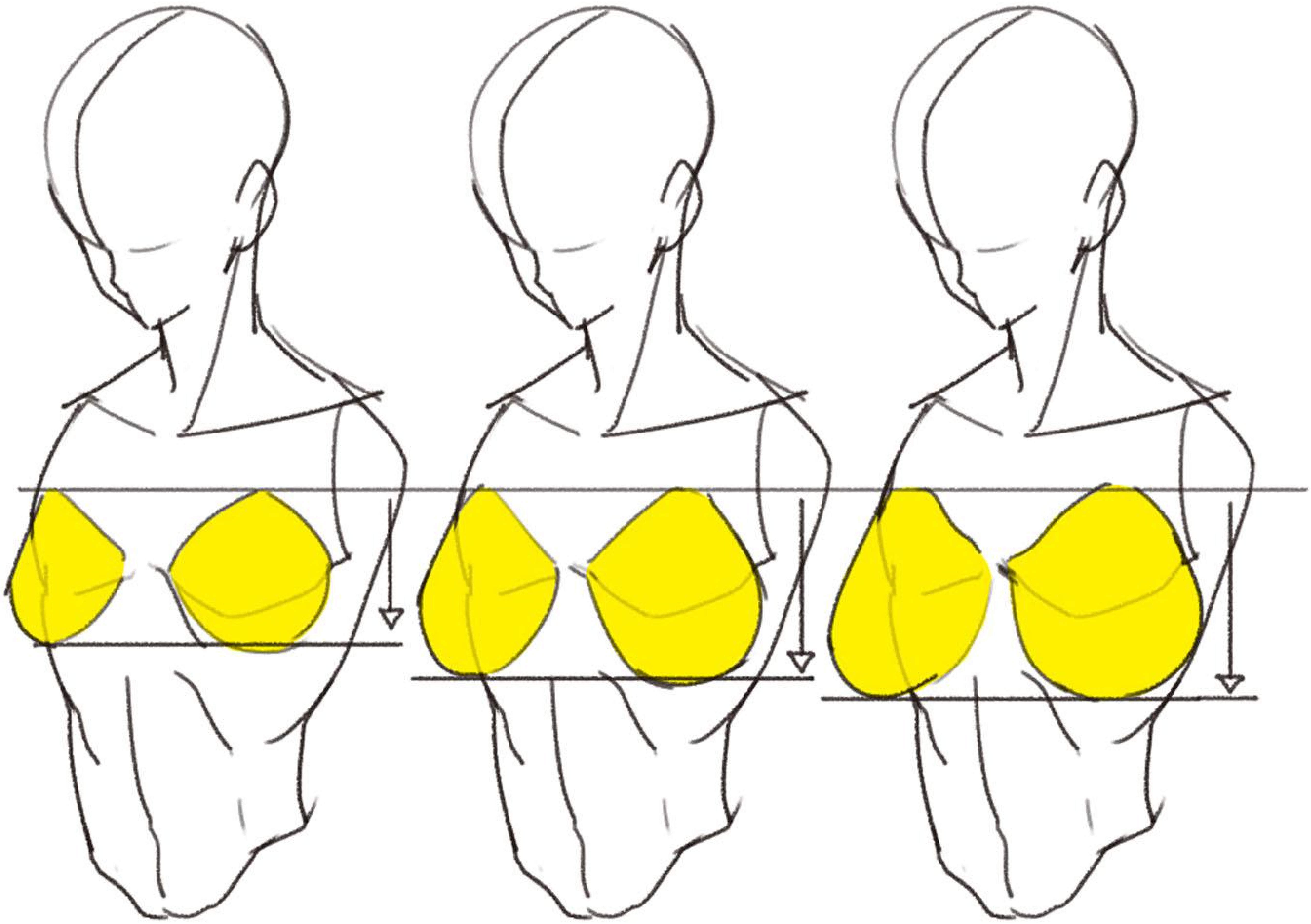


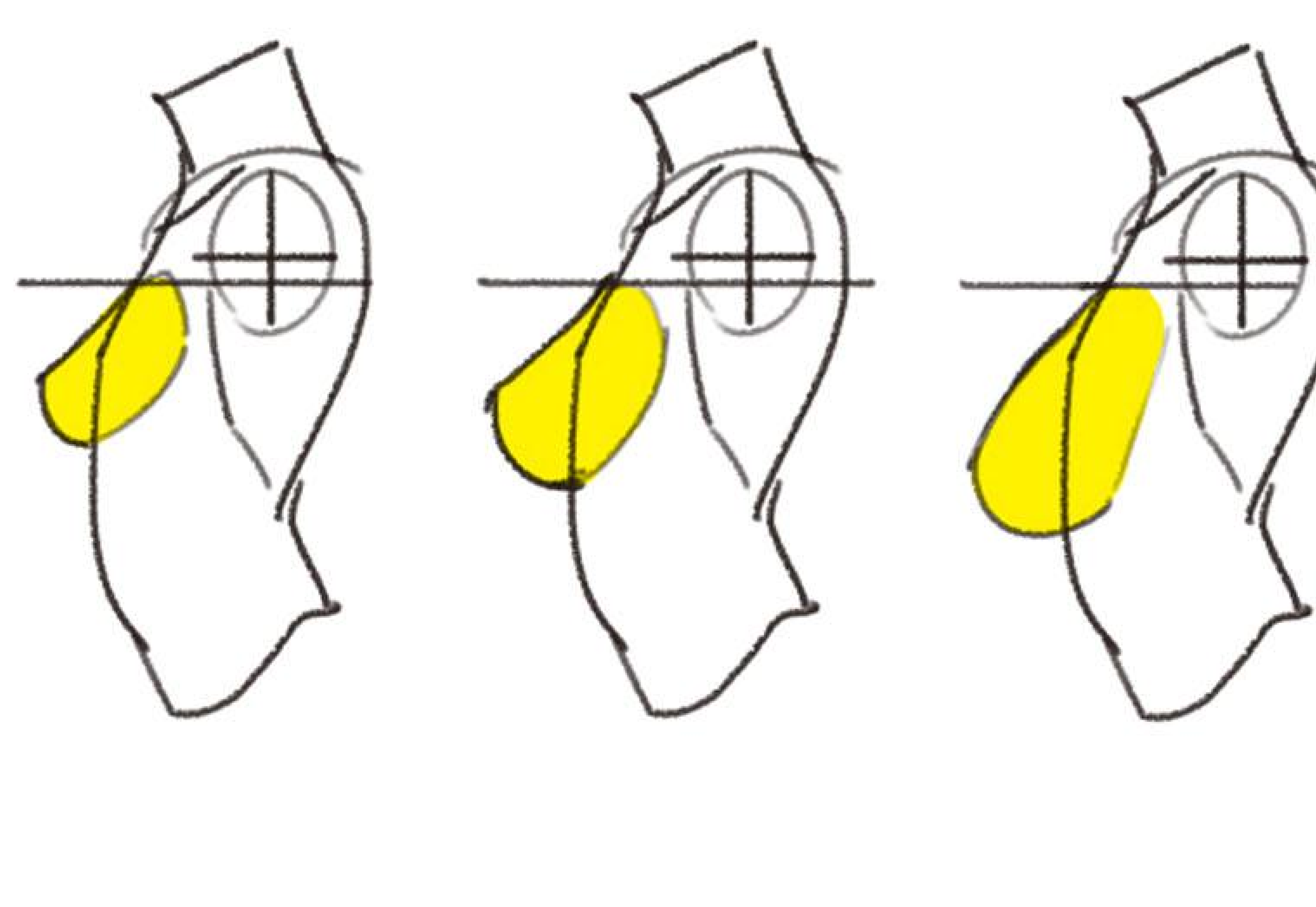






胸の筋肉の両端に脂肪がついているので、先に筋肉を意識してその上に脂肪である胸を描くイメージです。

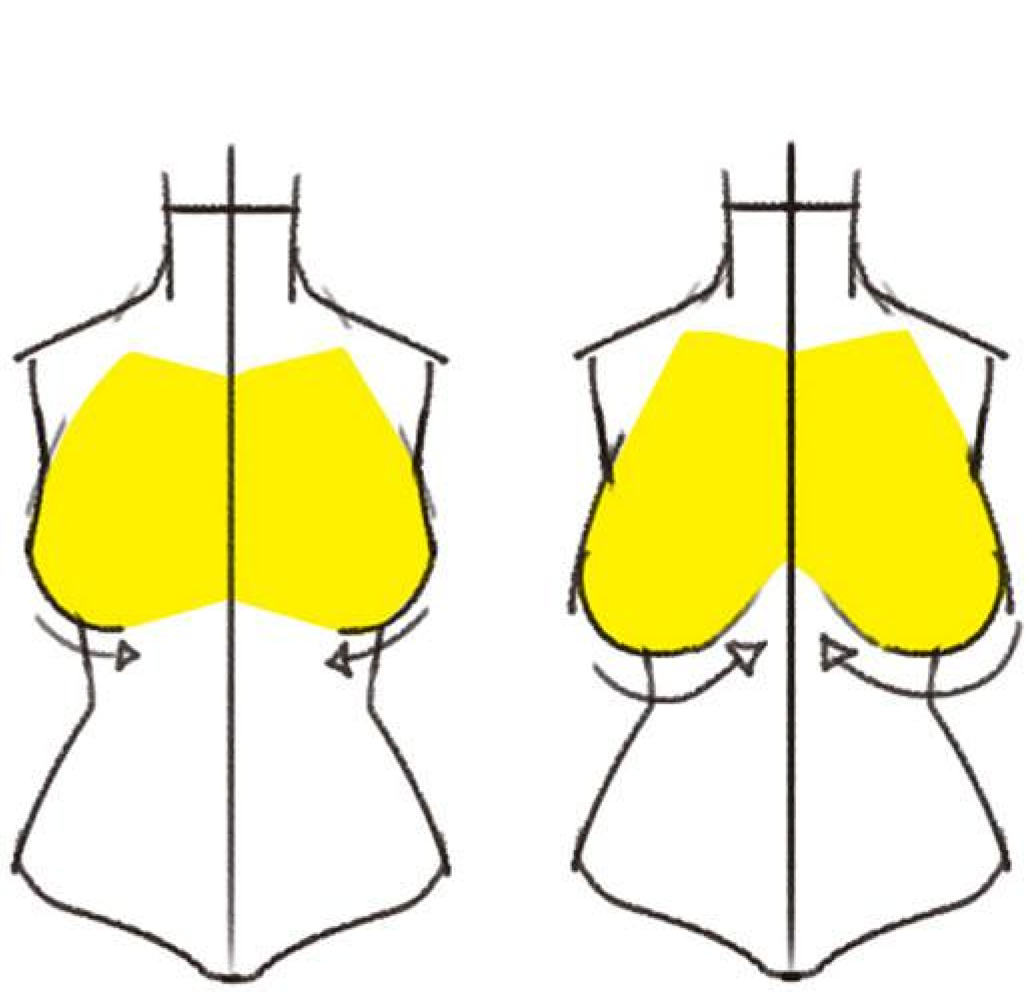




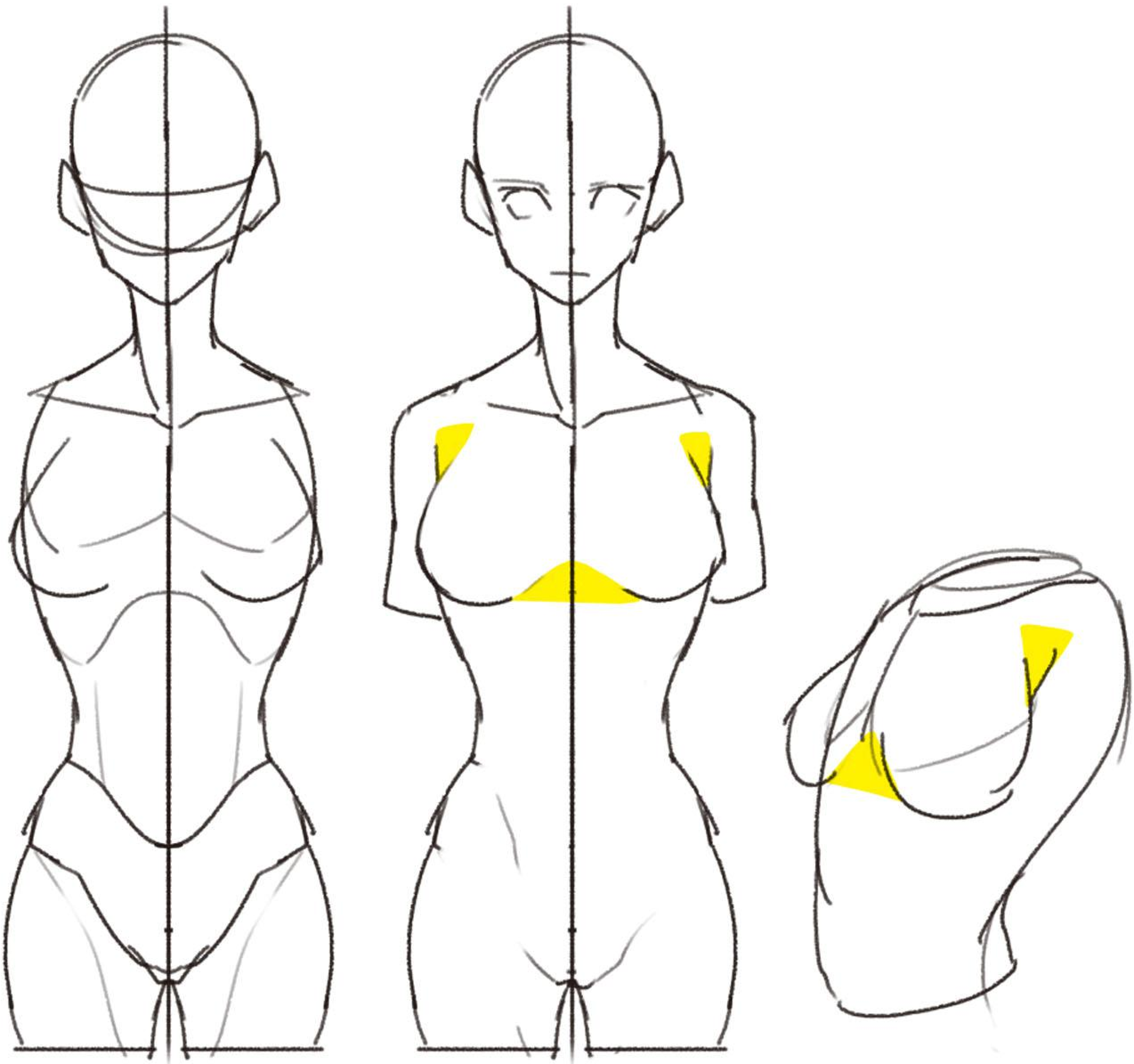
女性の胸は筋肉ではなく
脂肪なので、大きさによっ
て上方向ではなく下方向
へ向けて形が変化します。



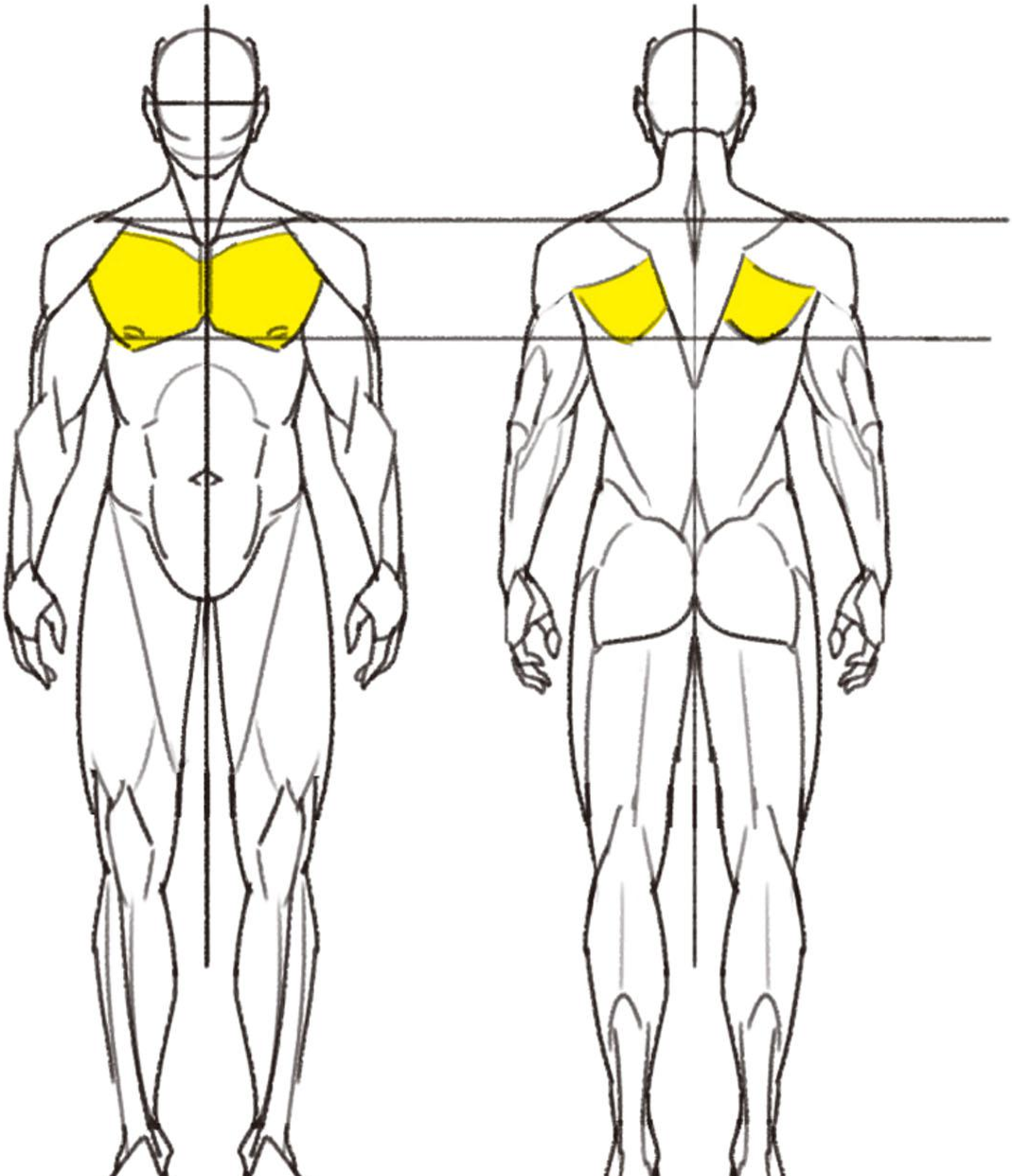




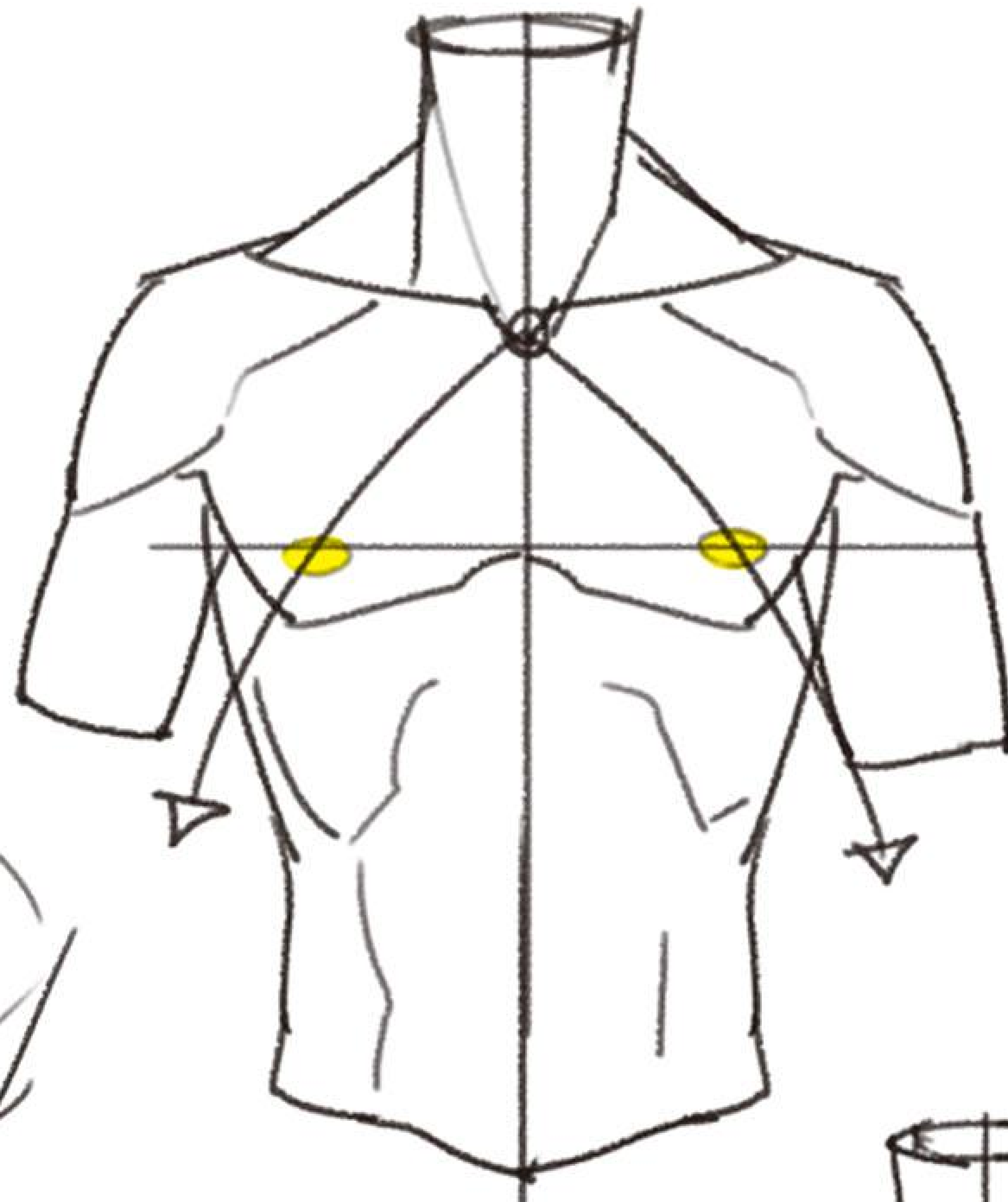
胸の大きさによって、胸の
下の曲線の長さを変える
ようにします。



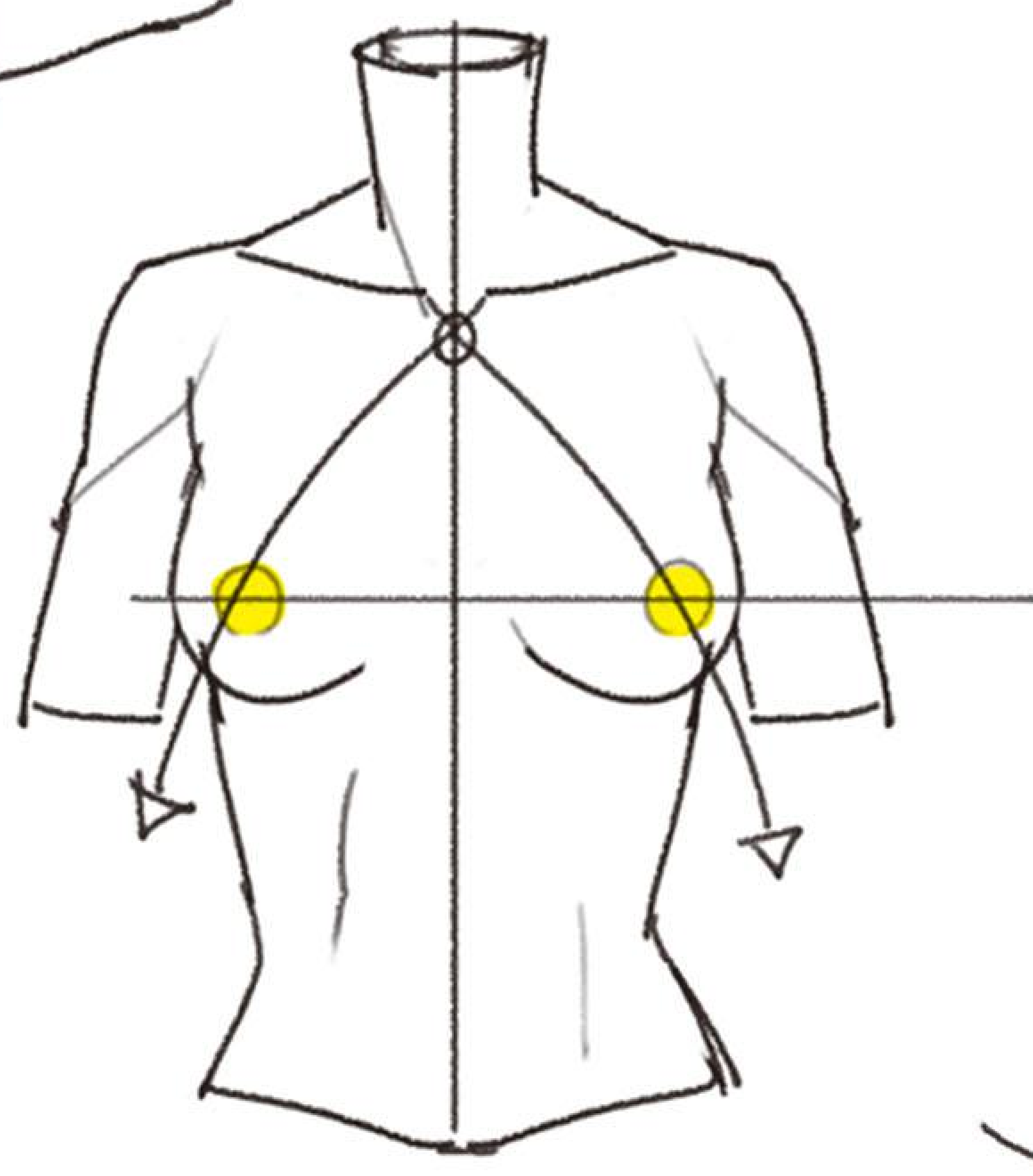
女性の胸のラインを生かすポイントは、
脇の三角形の空間と両胸の間の三角形
の空間を意識して描くことです。

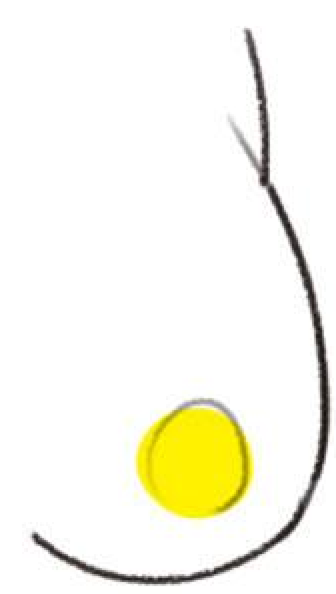


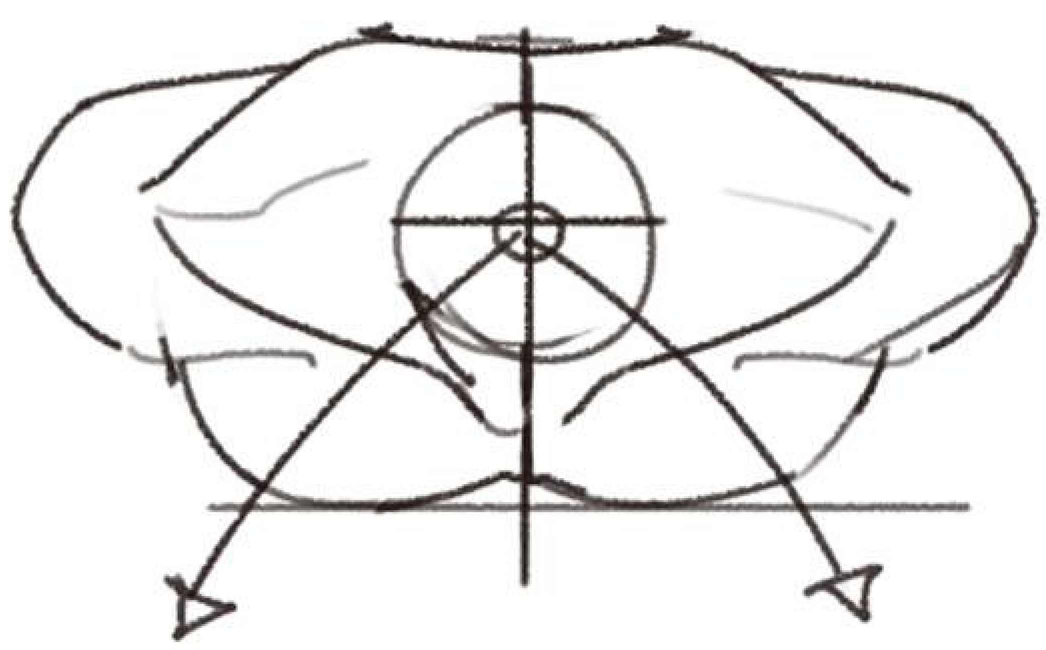
正面から見た乳頭の位置と背中の肩甲骨の位置は同じです。

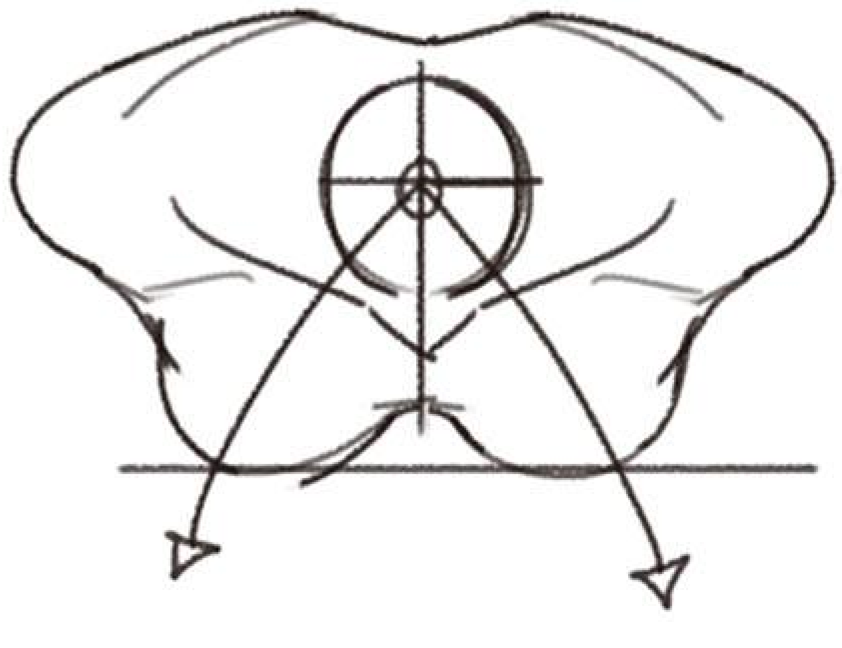




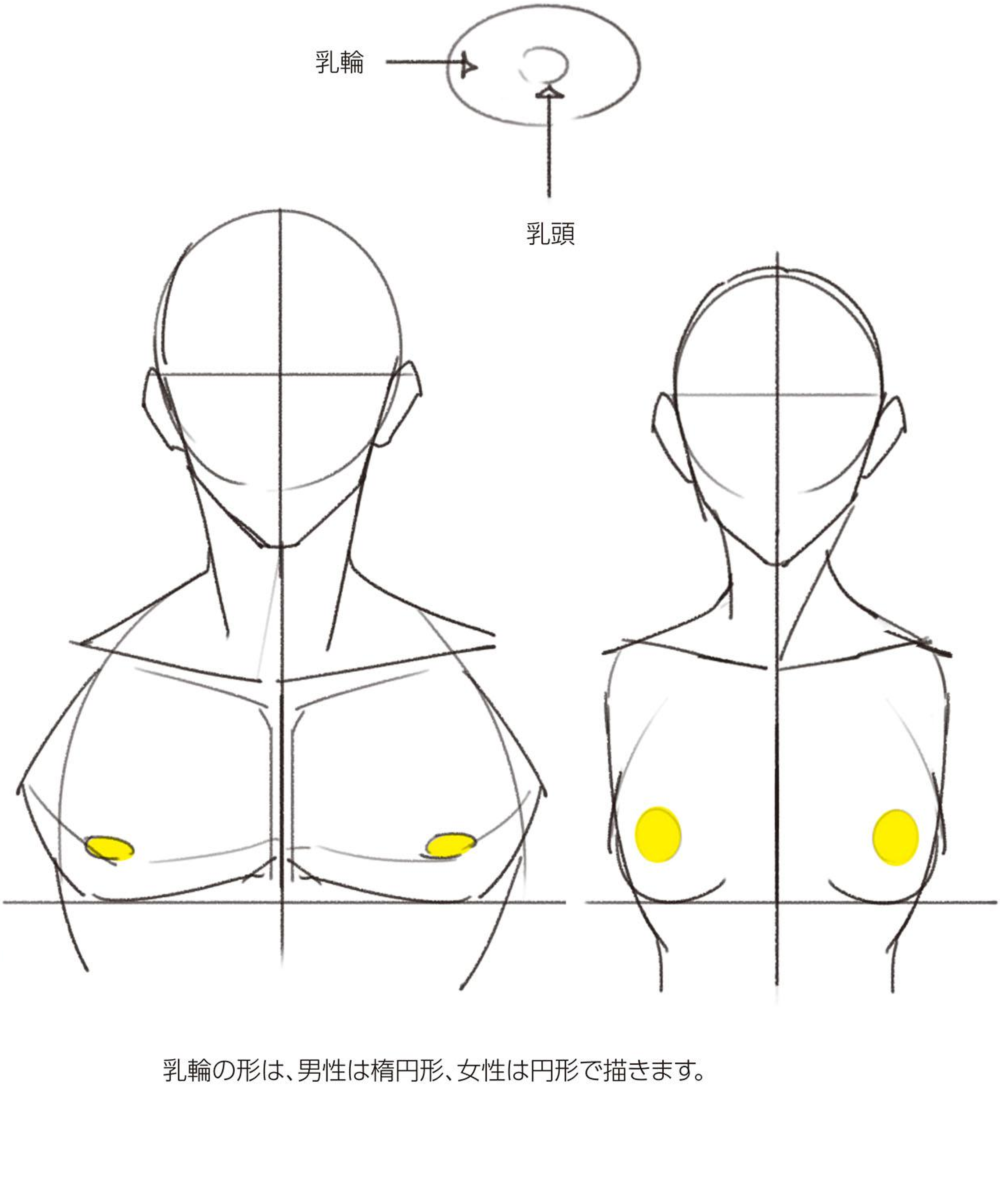






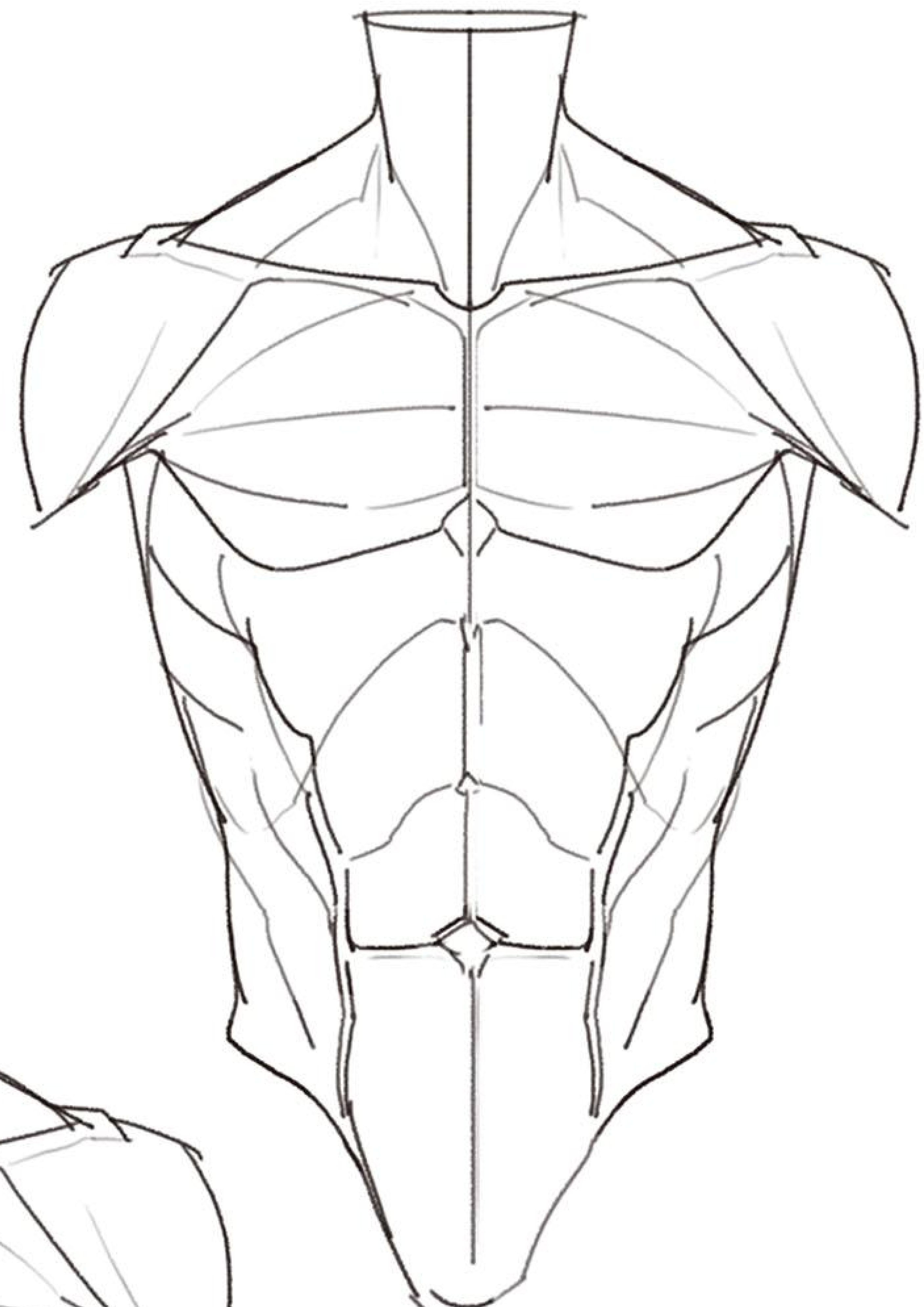


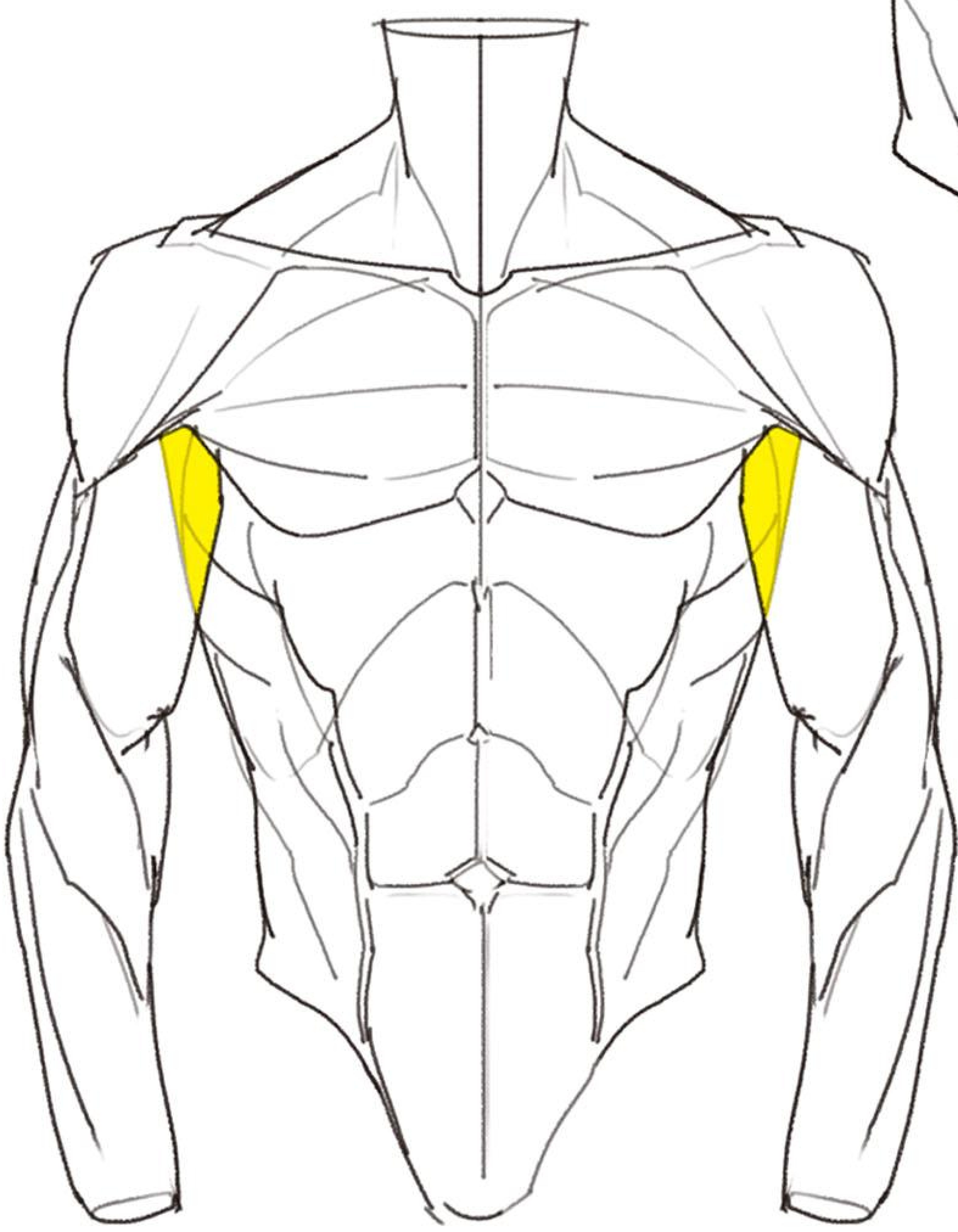
乳輪は体の中心に対して胸の外側
に位置します。乳輪の大きさ、形、
位置は個人差があります。



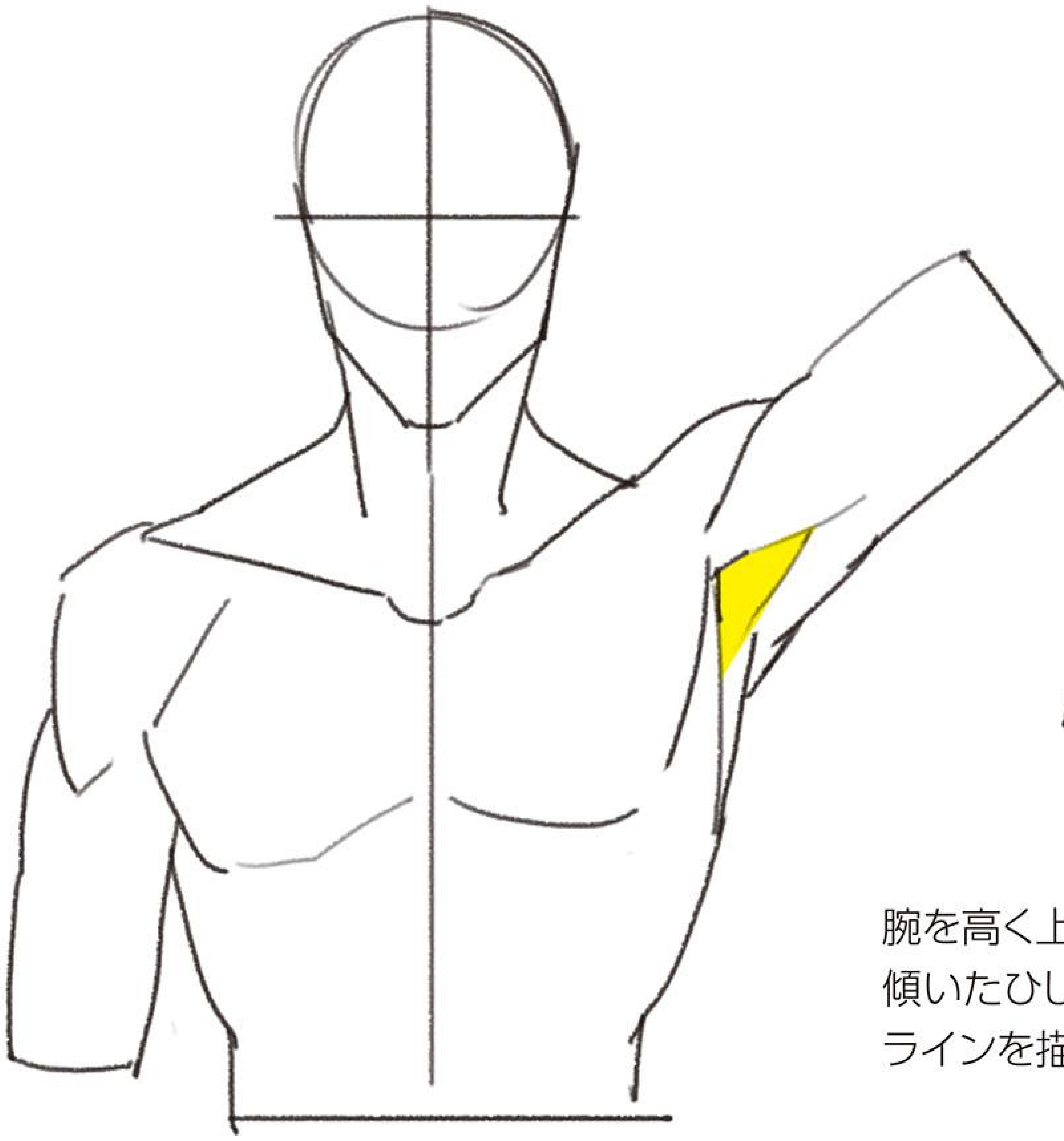
乳輪の形は、男性は楕円形、女性は円形で描きます。

上半身 — 脇／腹筋



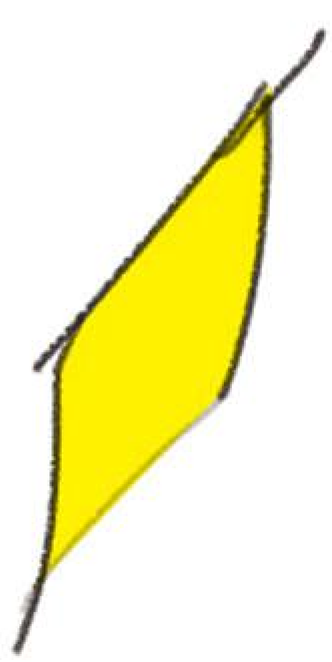


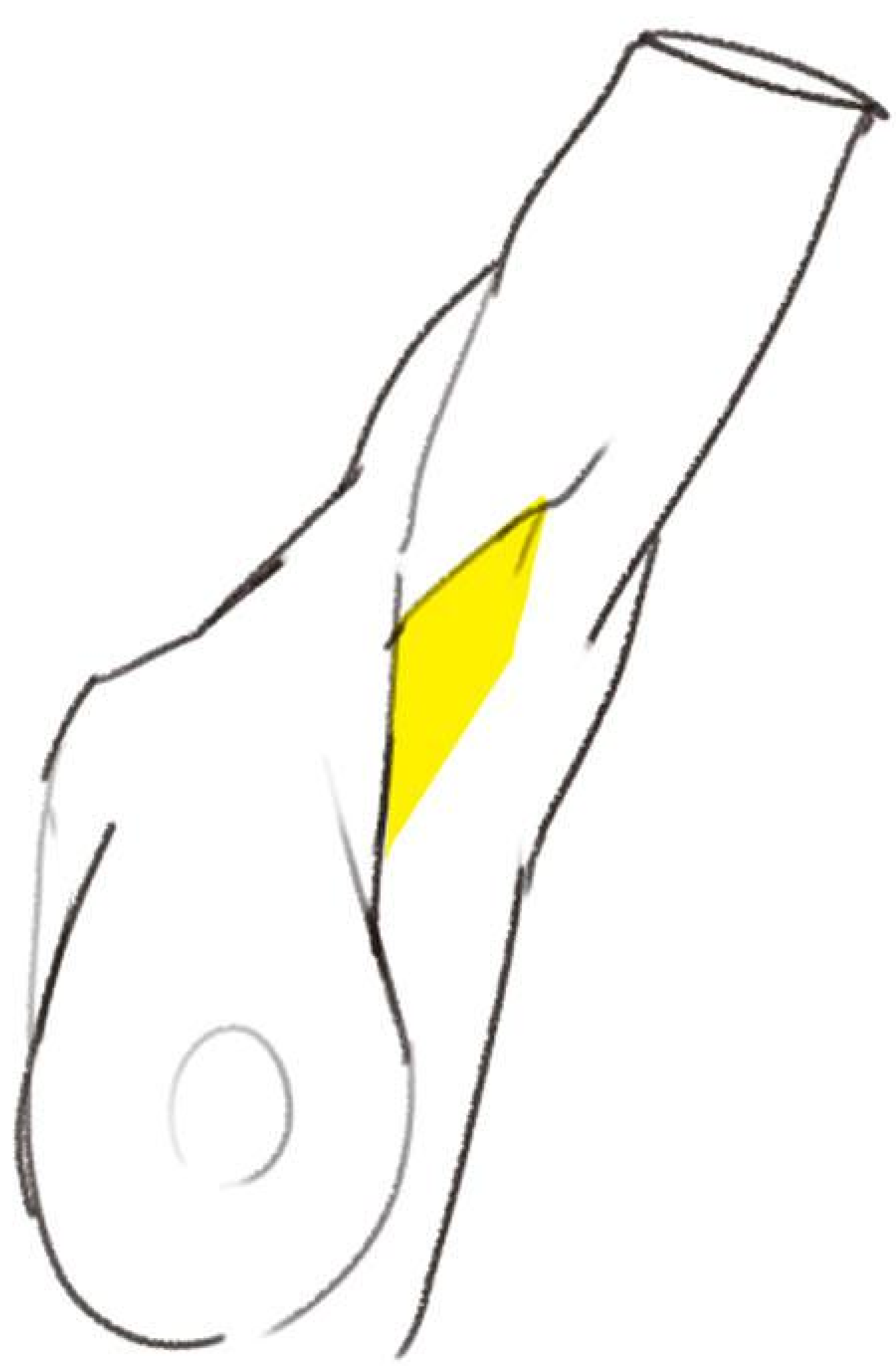
脇の下の体の一部は、
腕に隠れます。

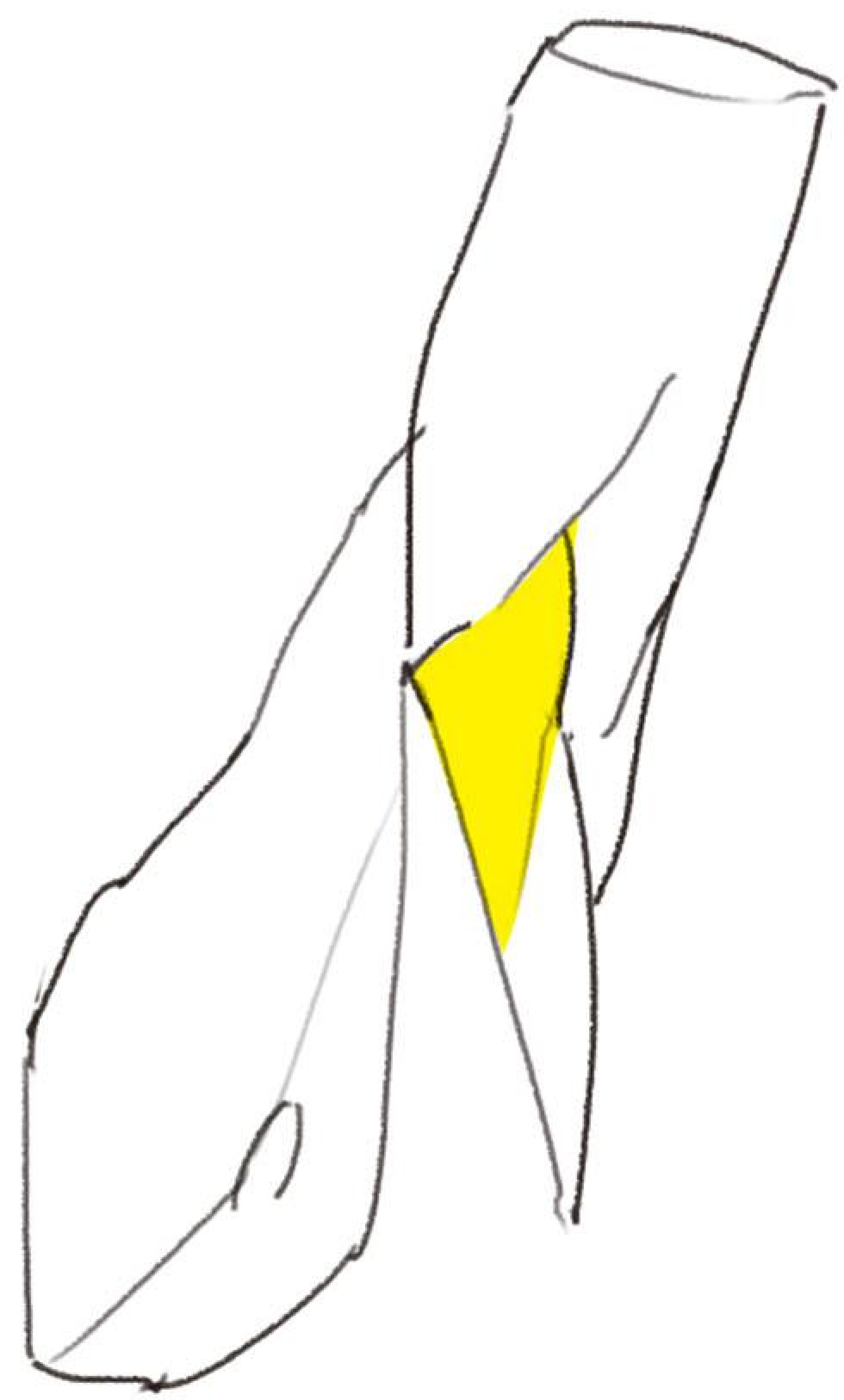


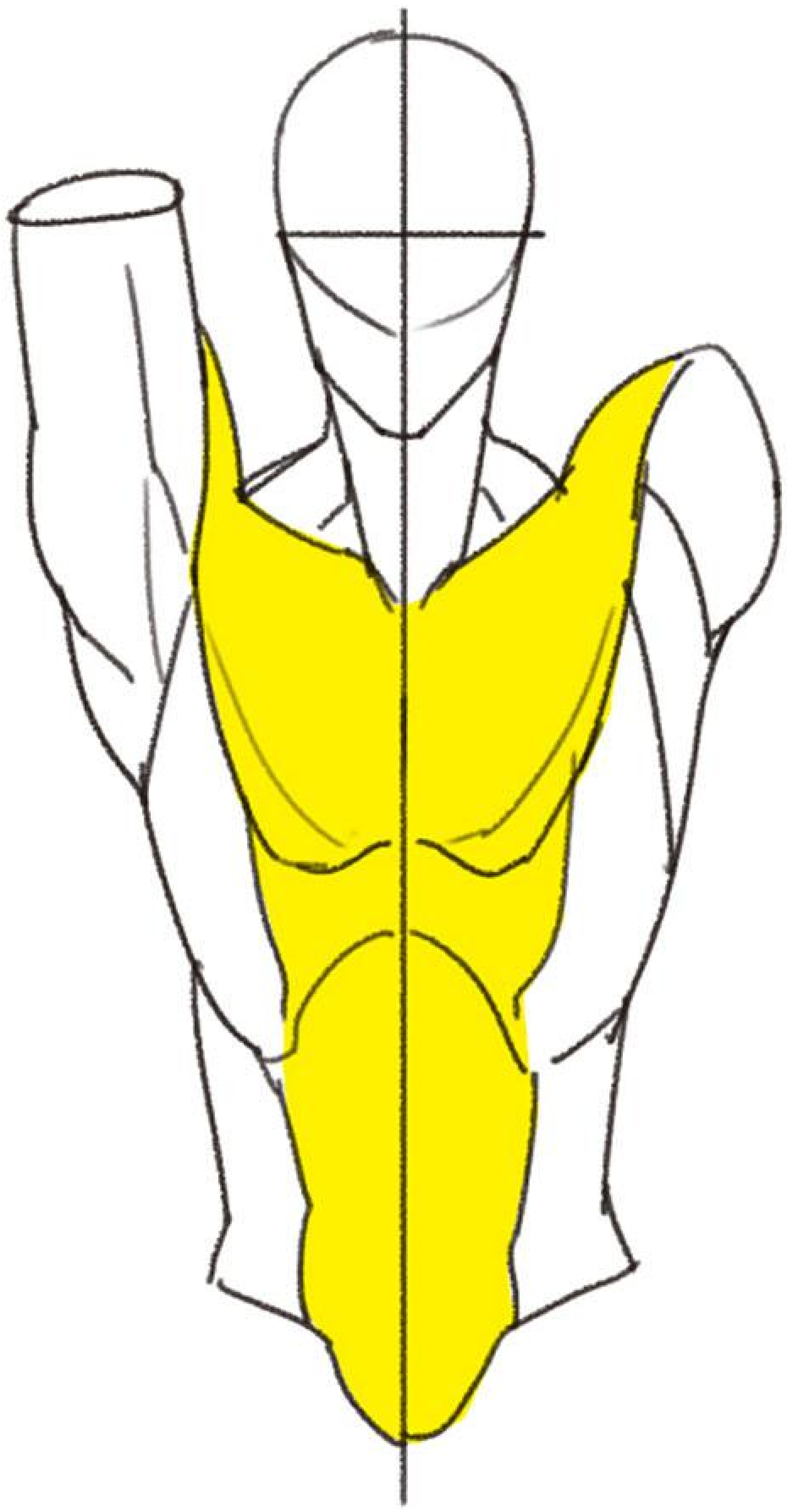


腕を高く上げたときは、斜めに
傾いたひし形を意識して、脇の
ラインを描きます。



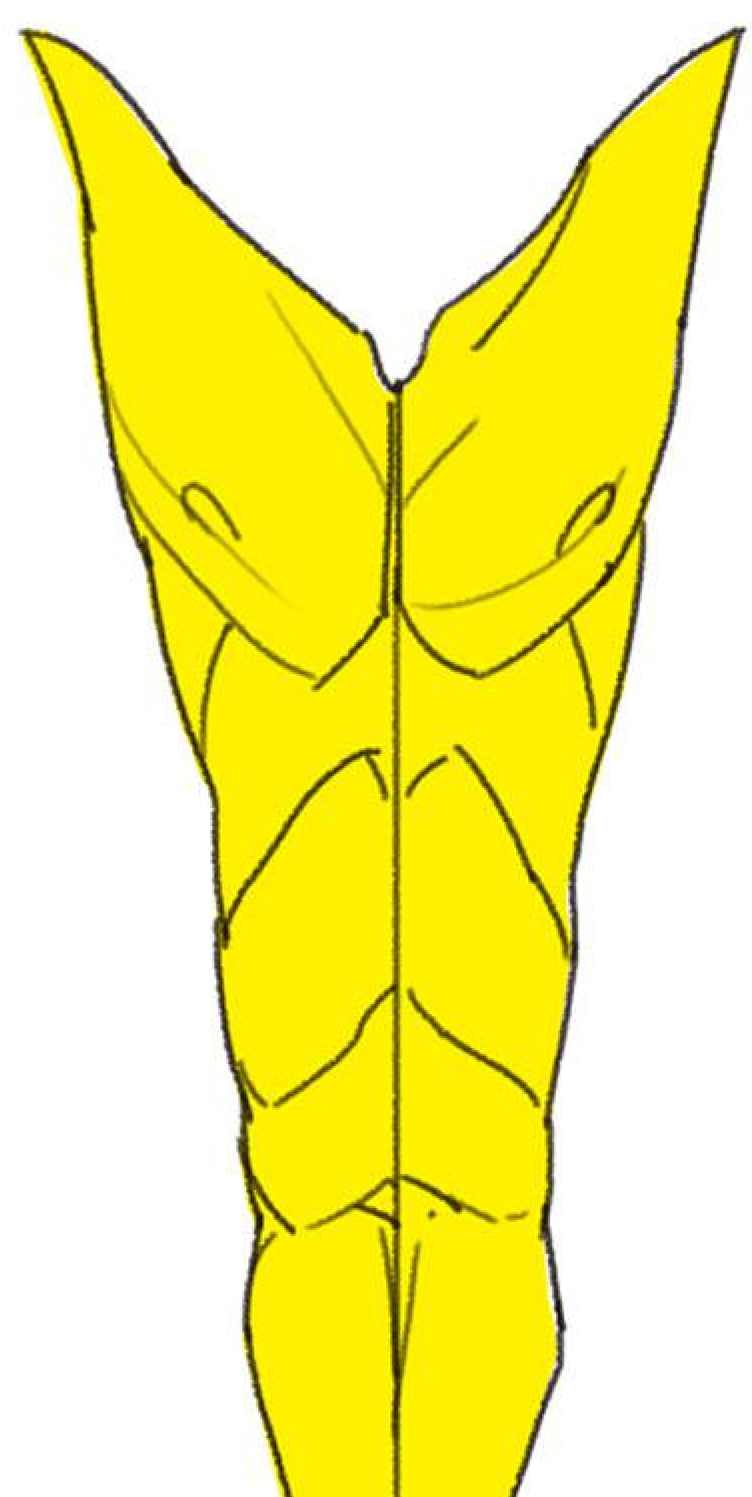




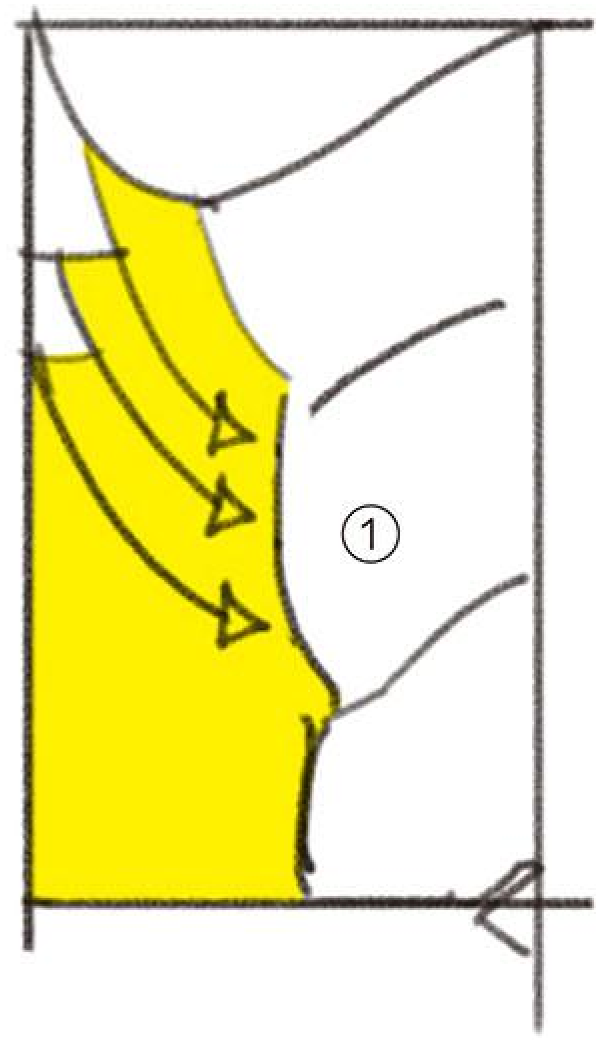


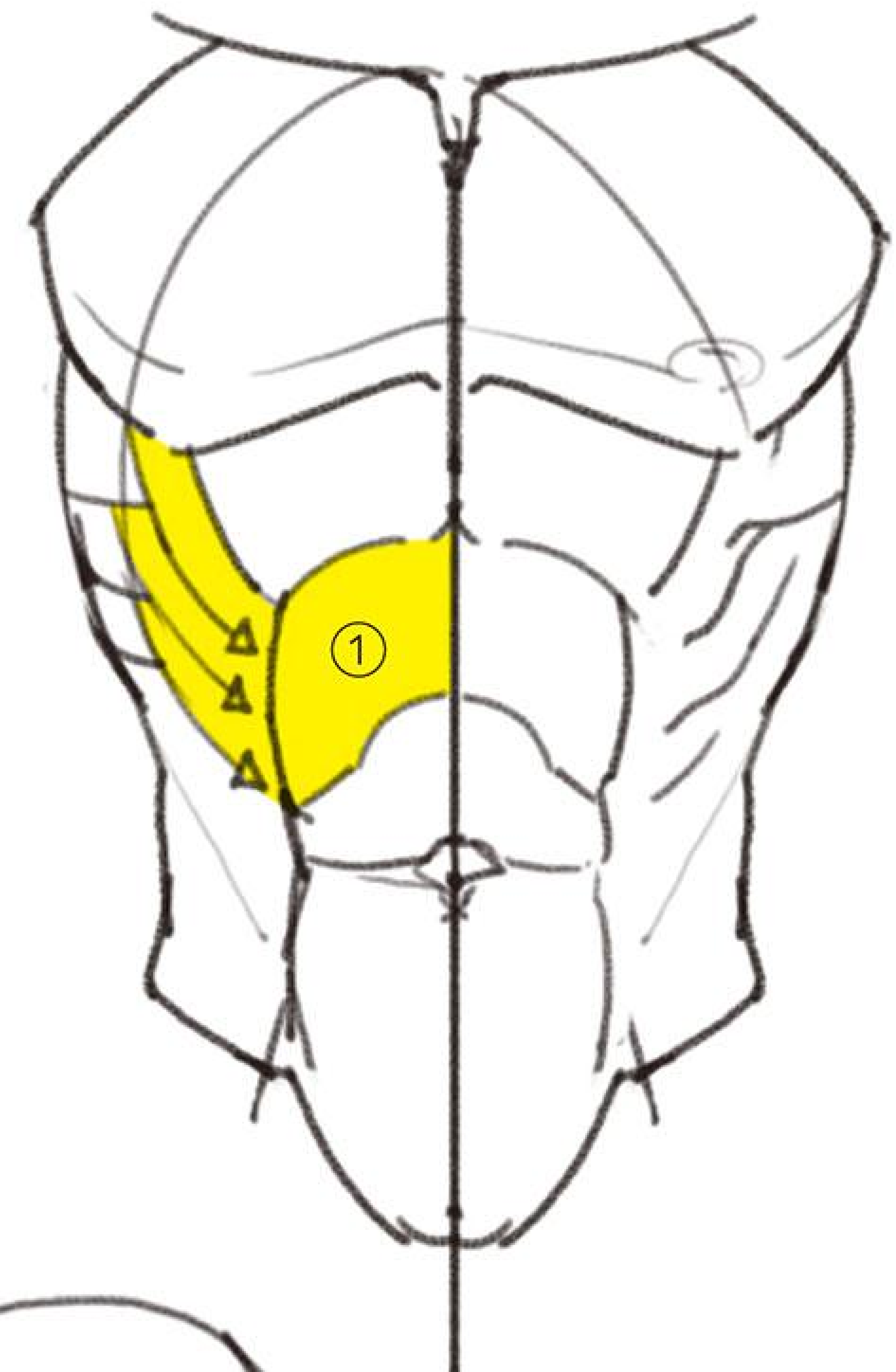


腕を高く上げると、胸の外
側のラインと腹筋のライ
ンが自然につながります。

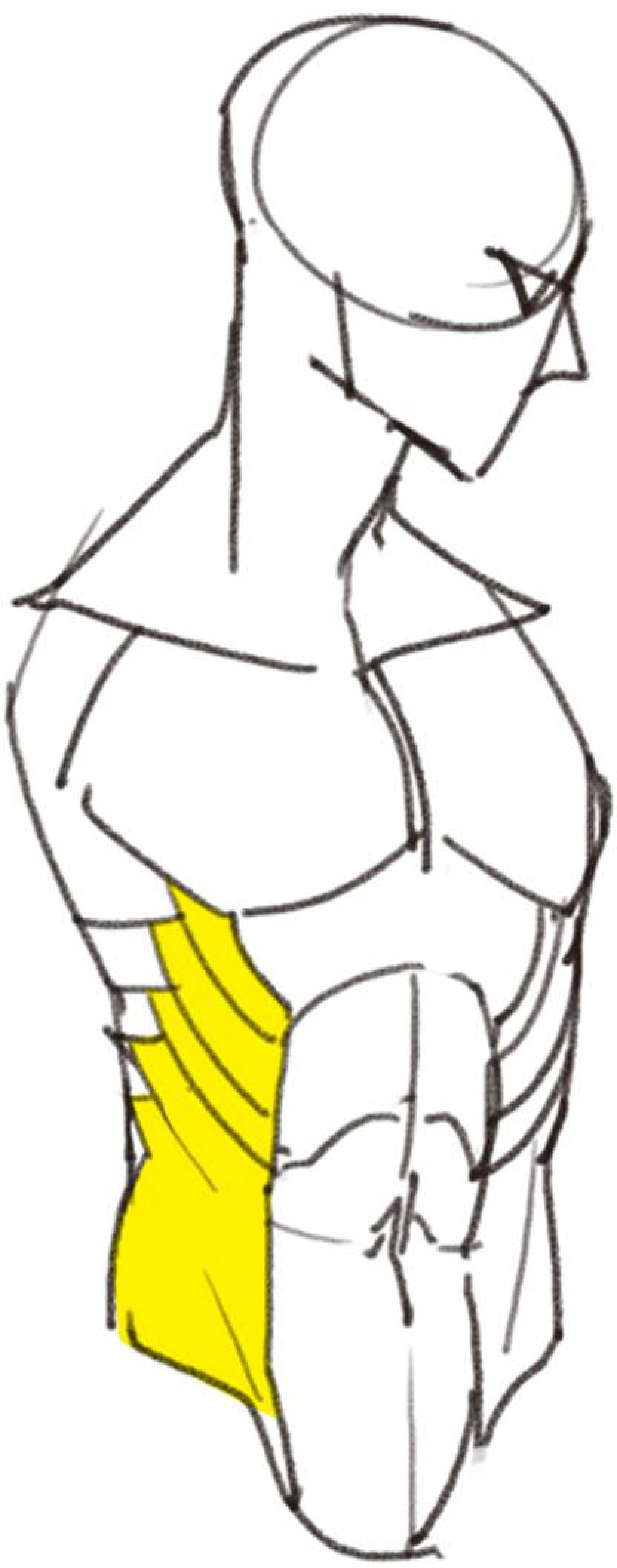


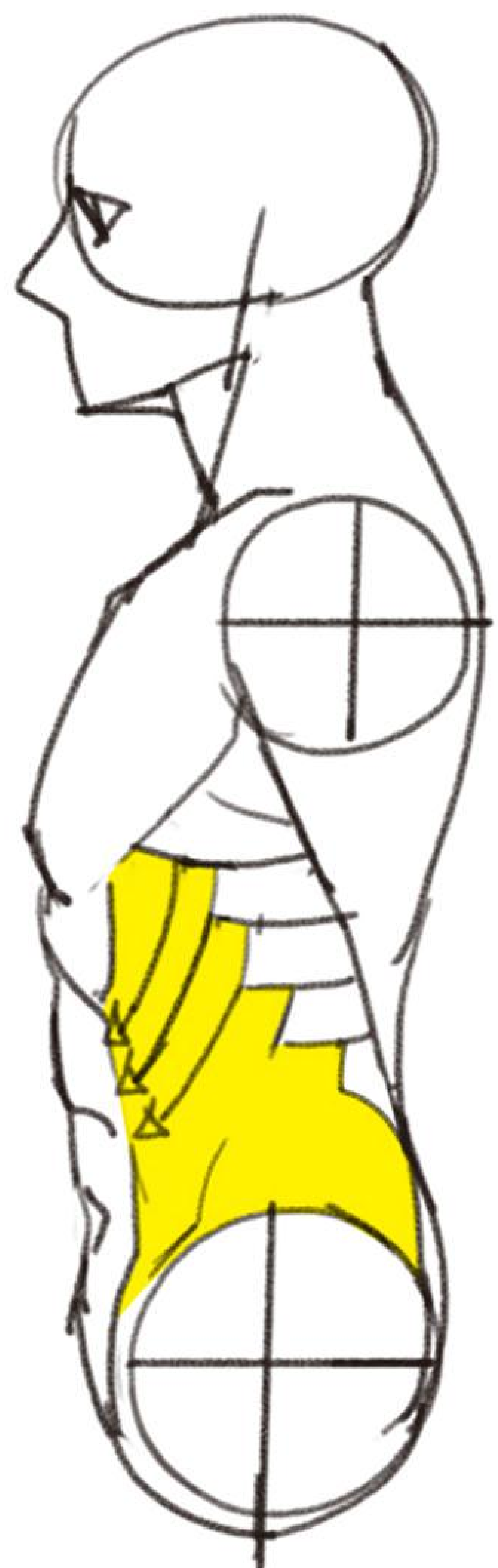


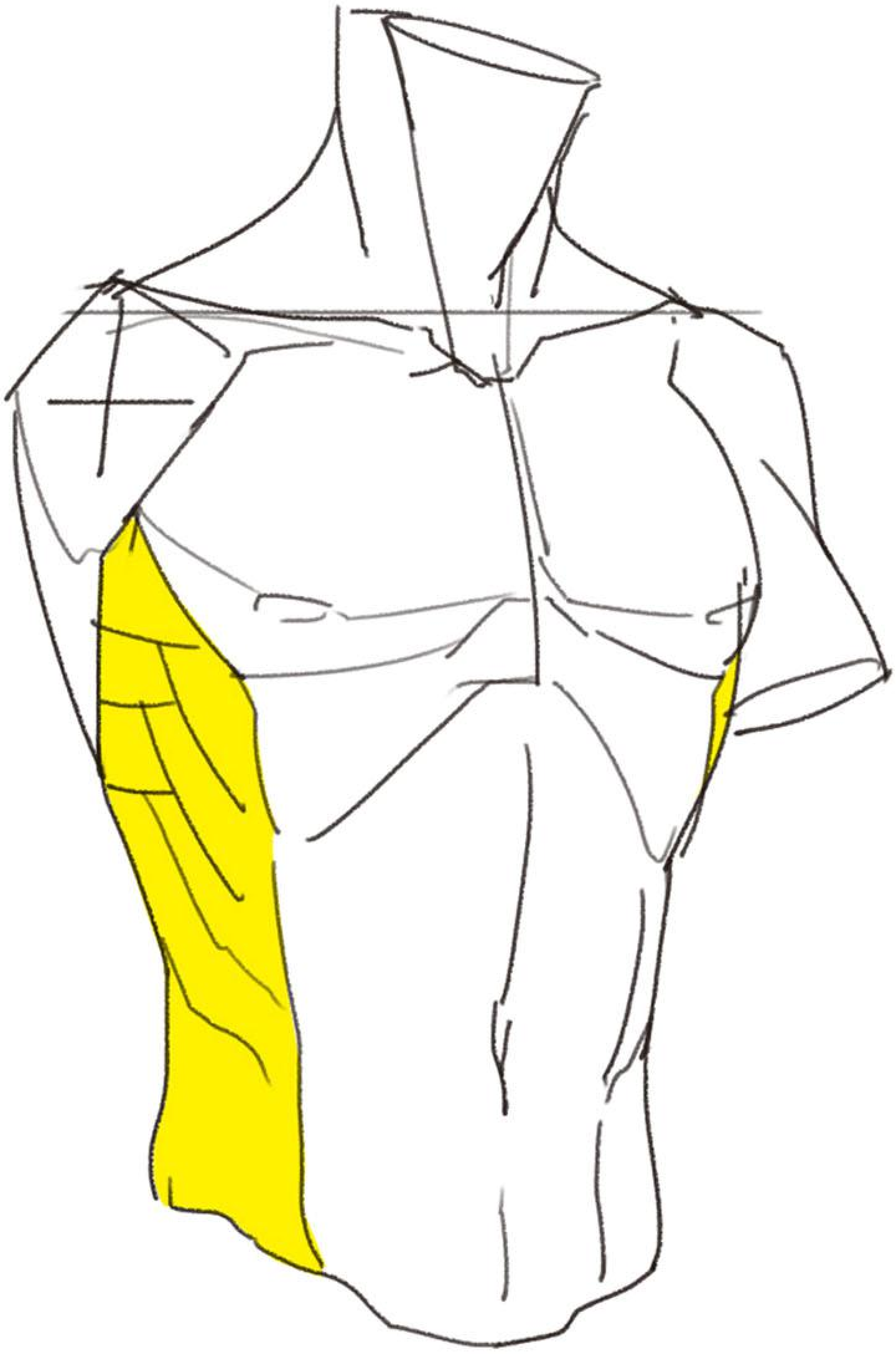




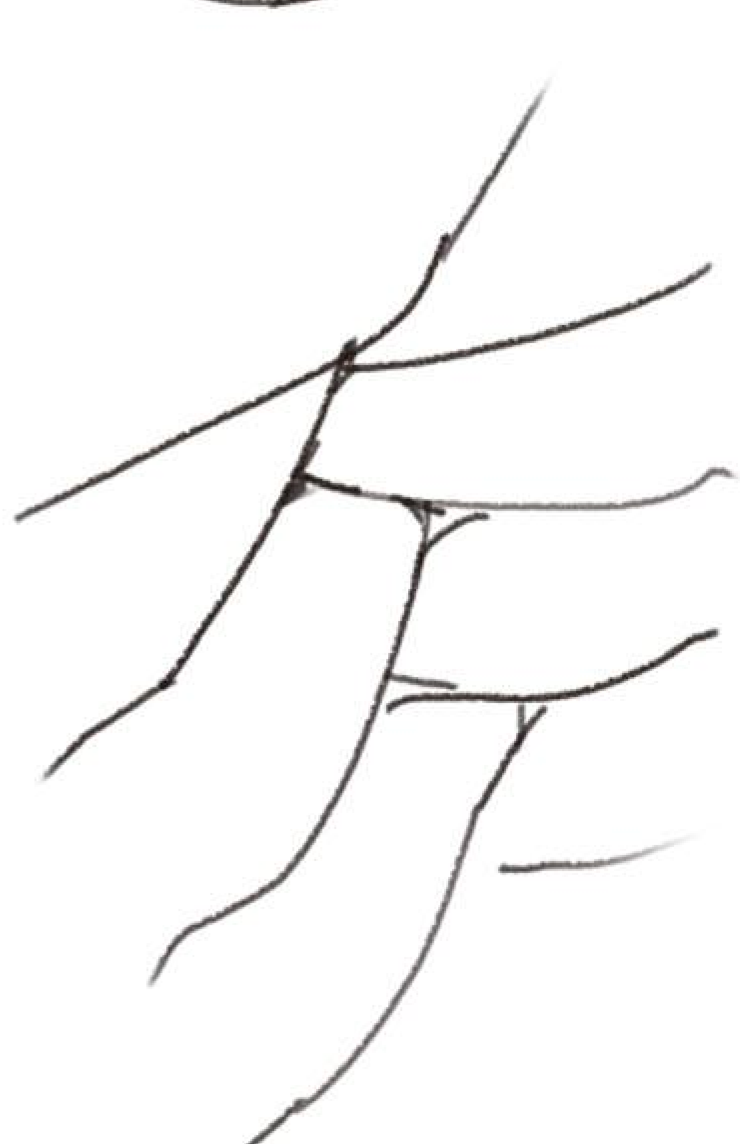
外腹斜筋を描くときは、3本の曲線を腹筋①に向かわせ、流れを作ります。

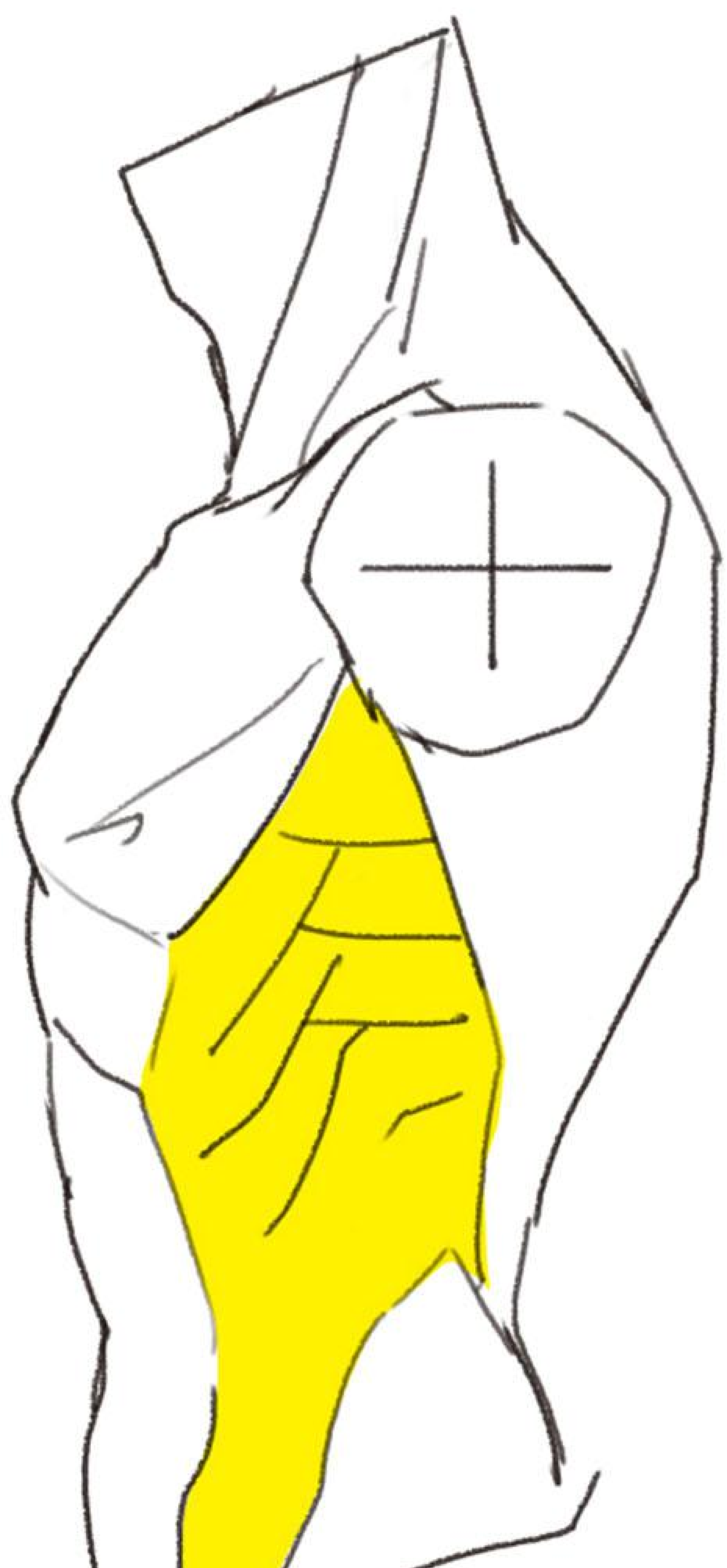


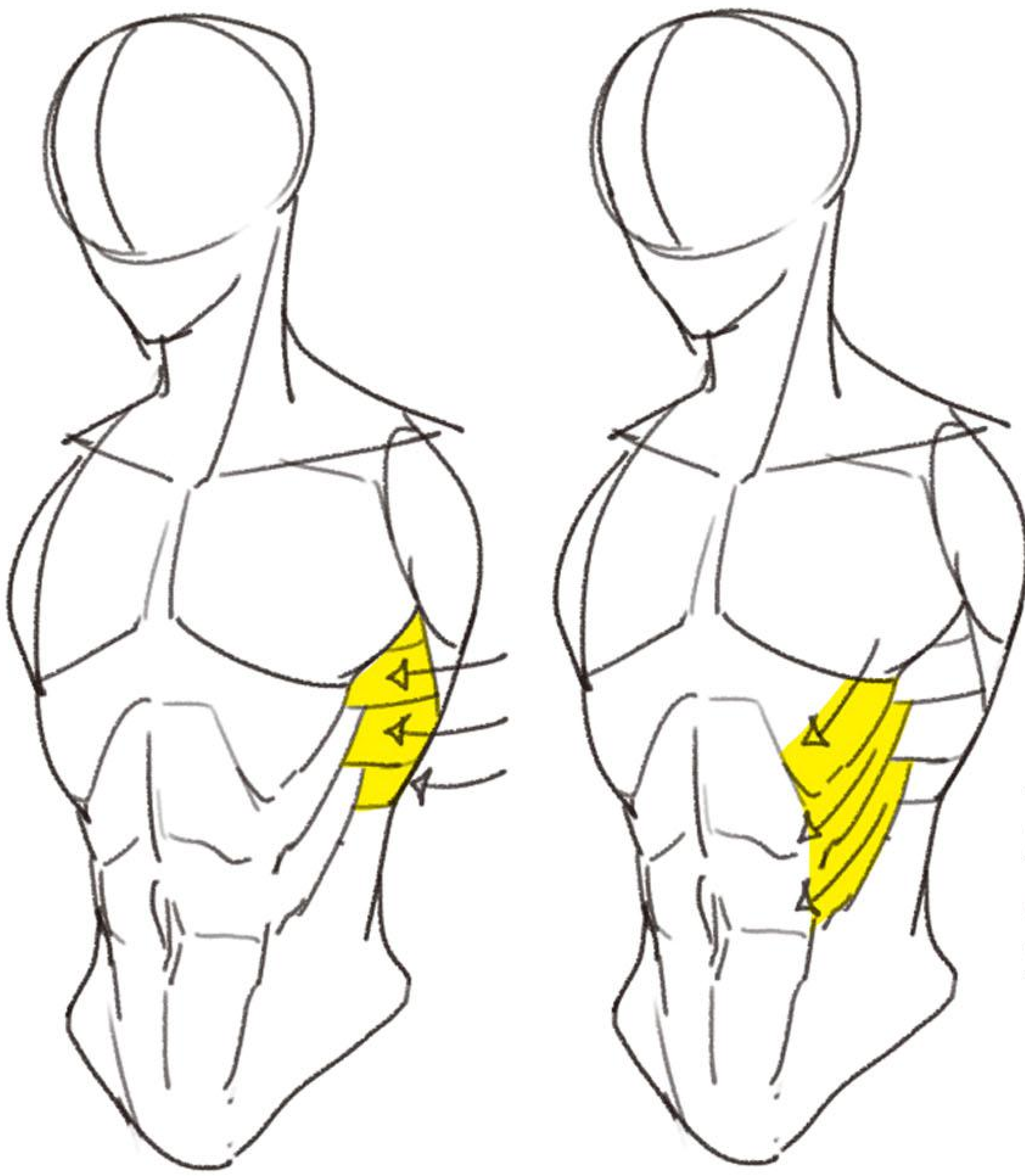




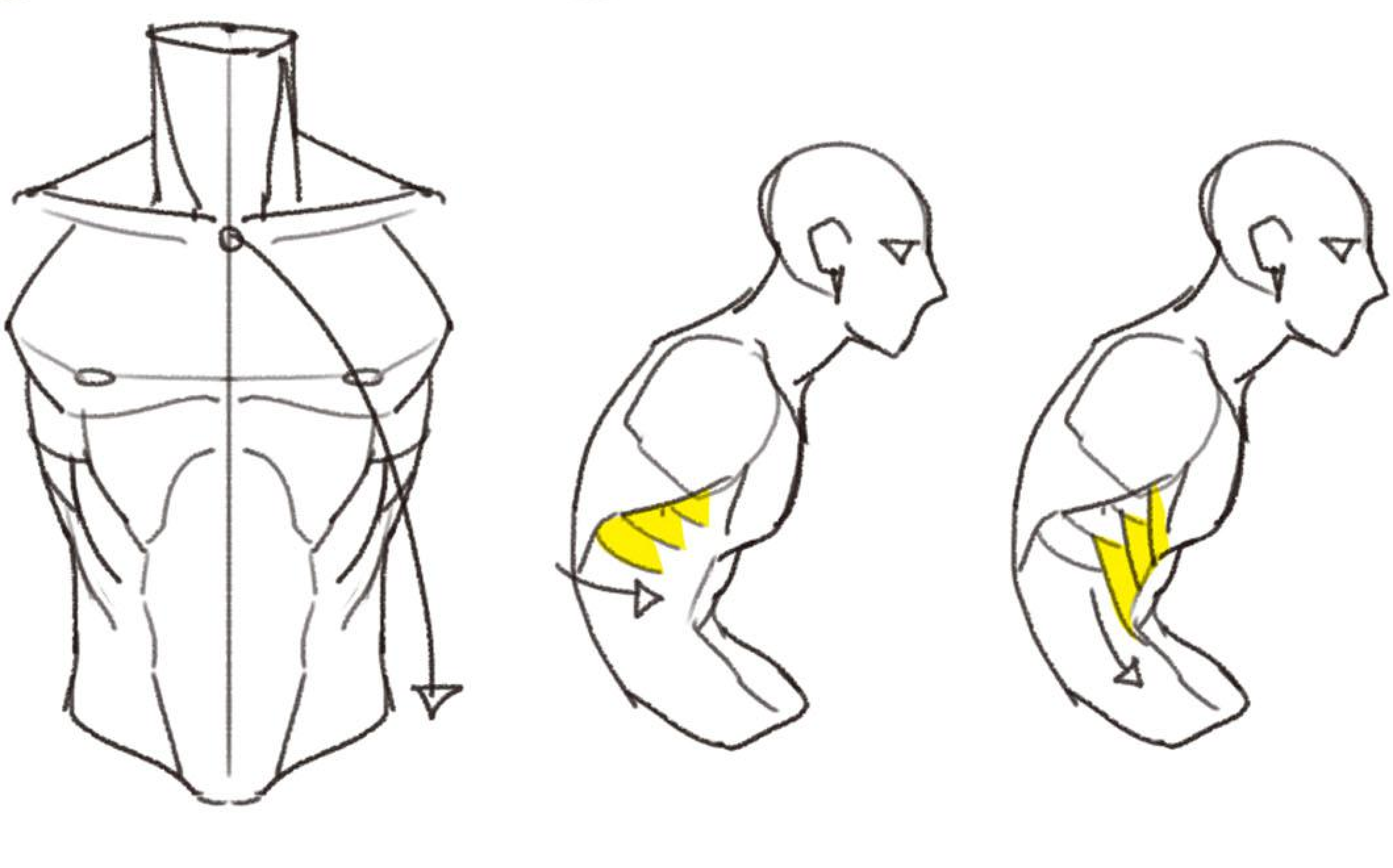
上半身の筋肉が発達したキャラクターを描くときは、腹筋の横の位置で線を交差させ、外腹斜筋を表現しましょう。



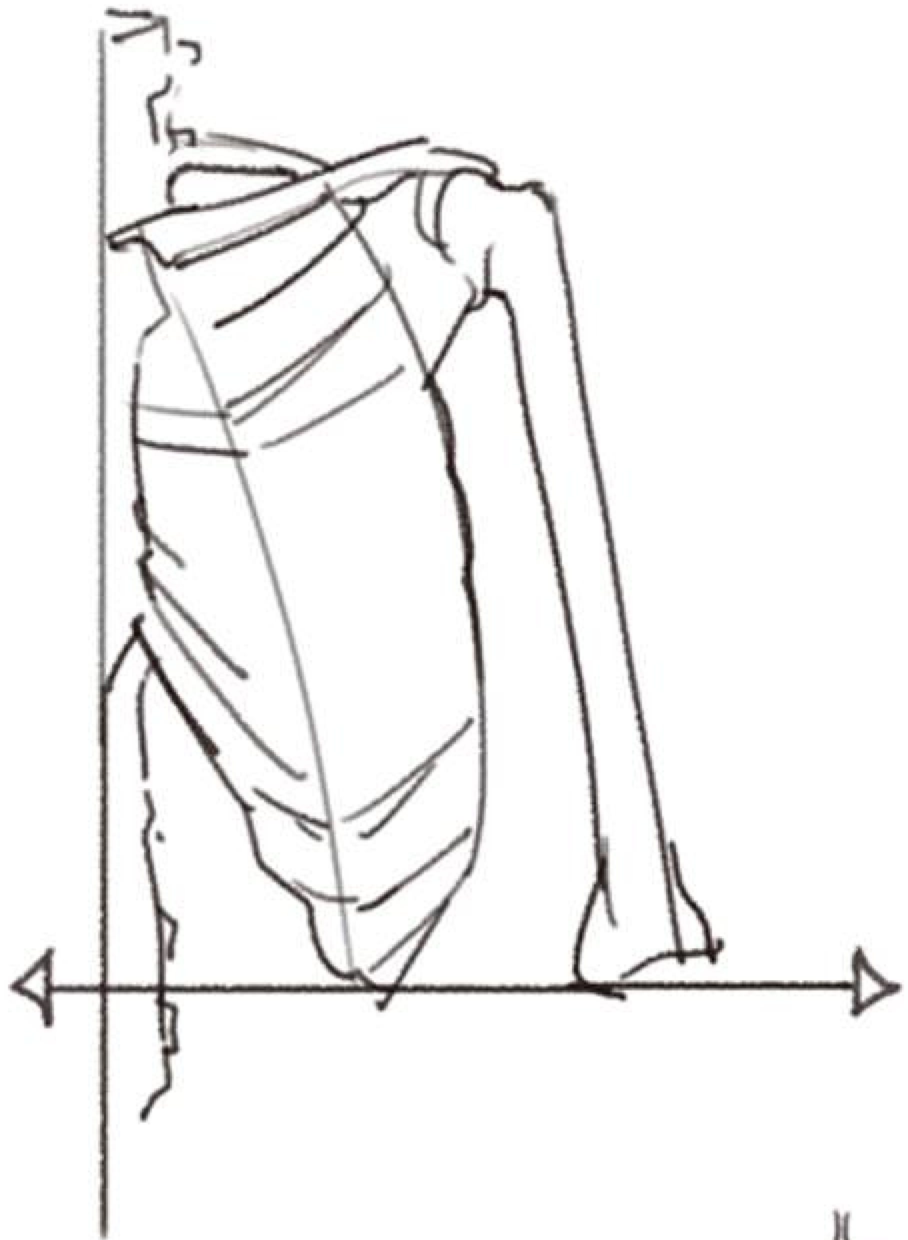


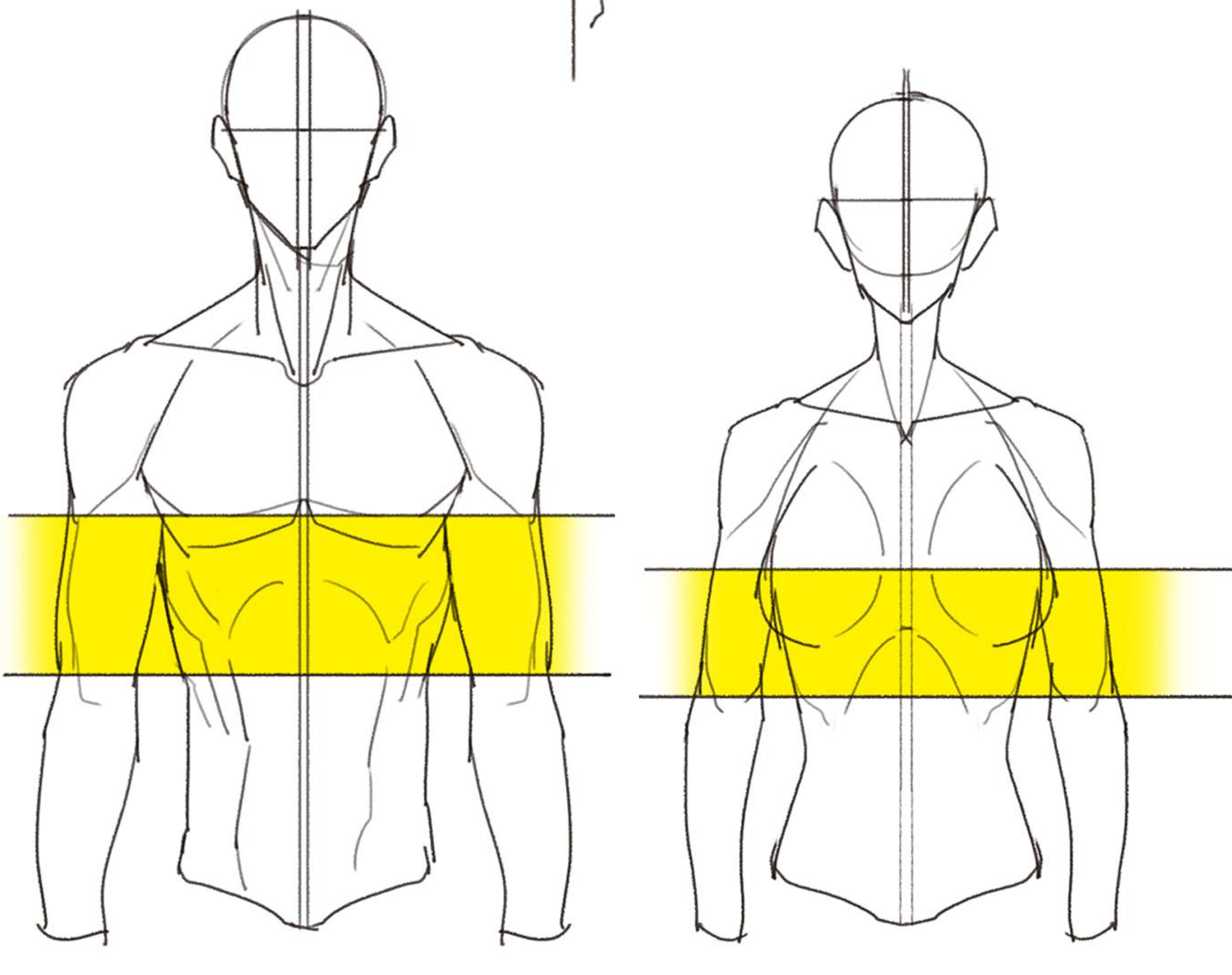


外腹斜筋を見栄え良く表
現したいときは、筋肉が交
差する部分のそれぞれの
筋肉の角度を変えて描く
とよいでしょう。



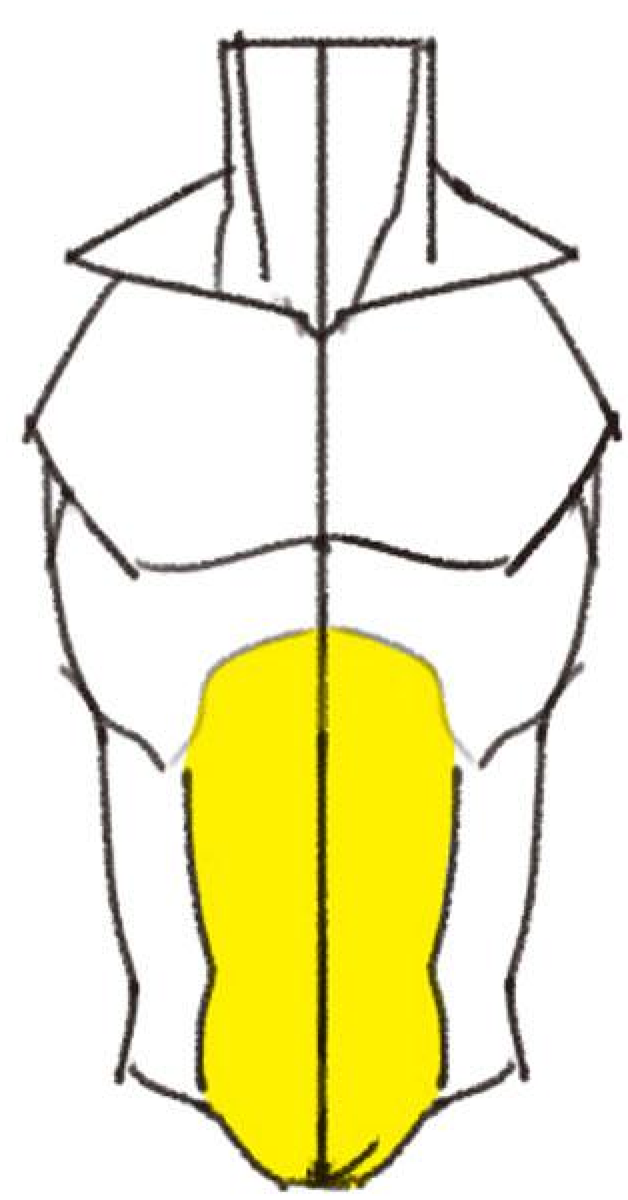
上半身の肋骨の底部とひじ
（腕が曲がる部分）は水平の
位置になるように描きます。

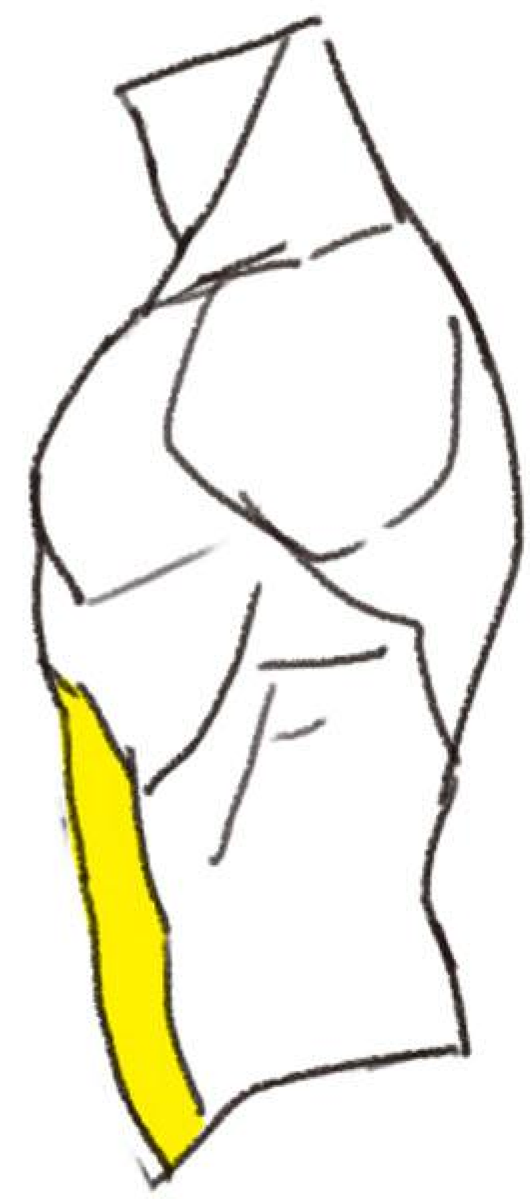


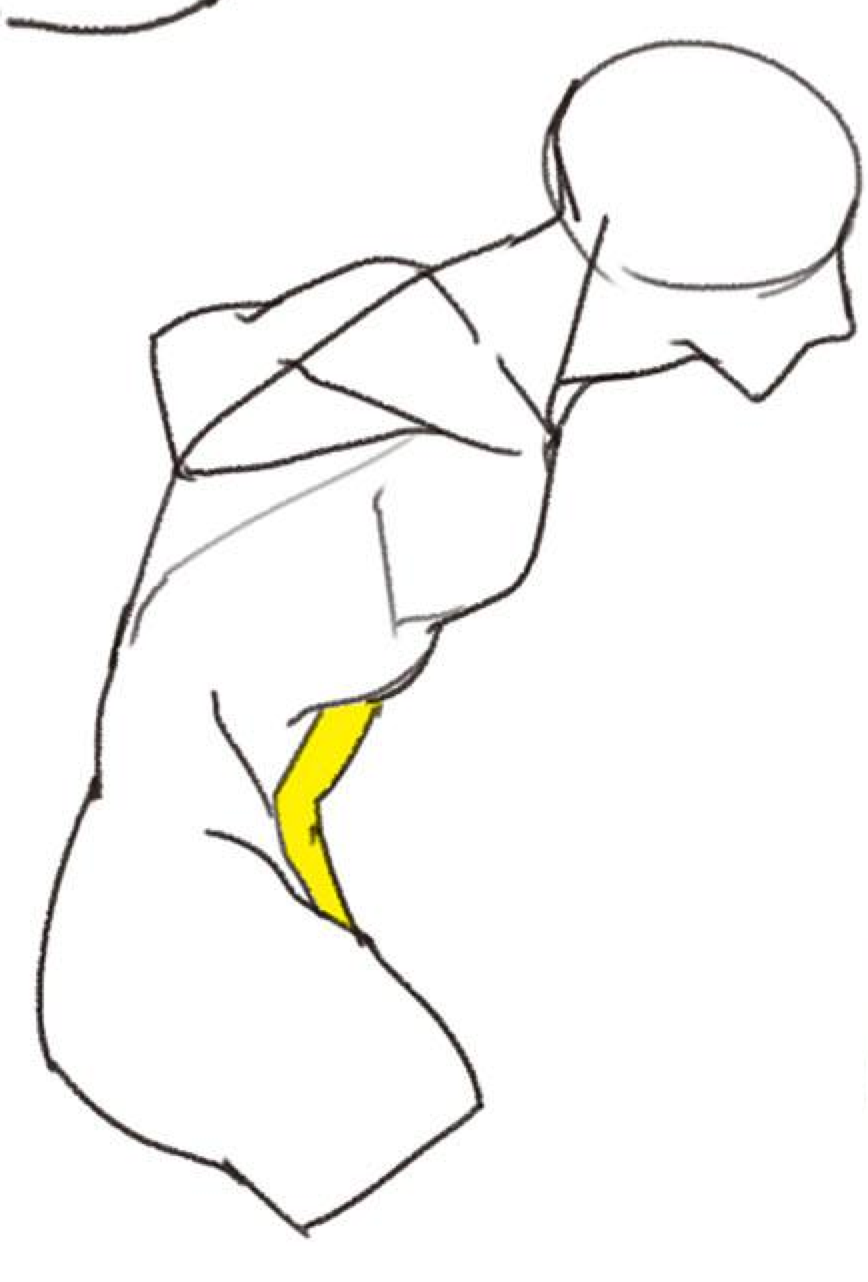


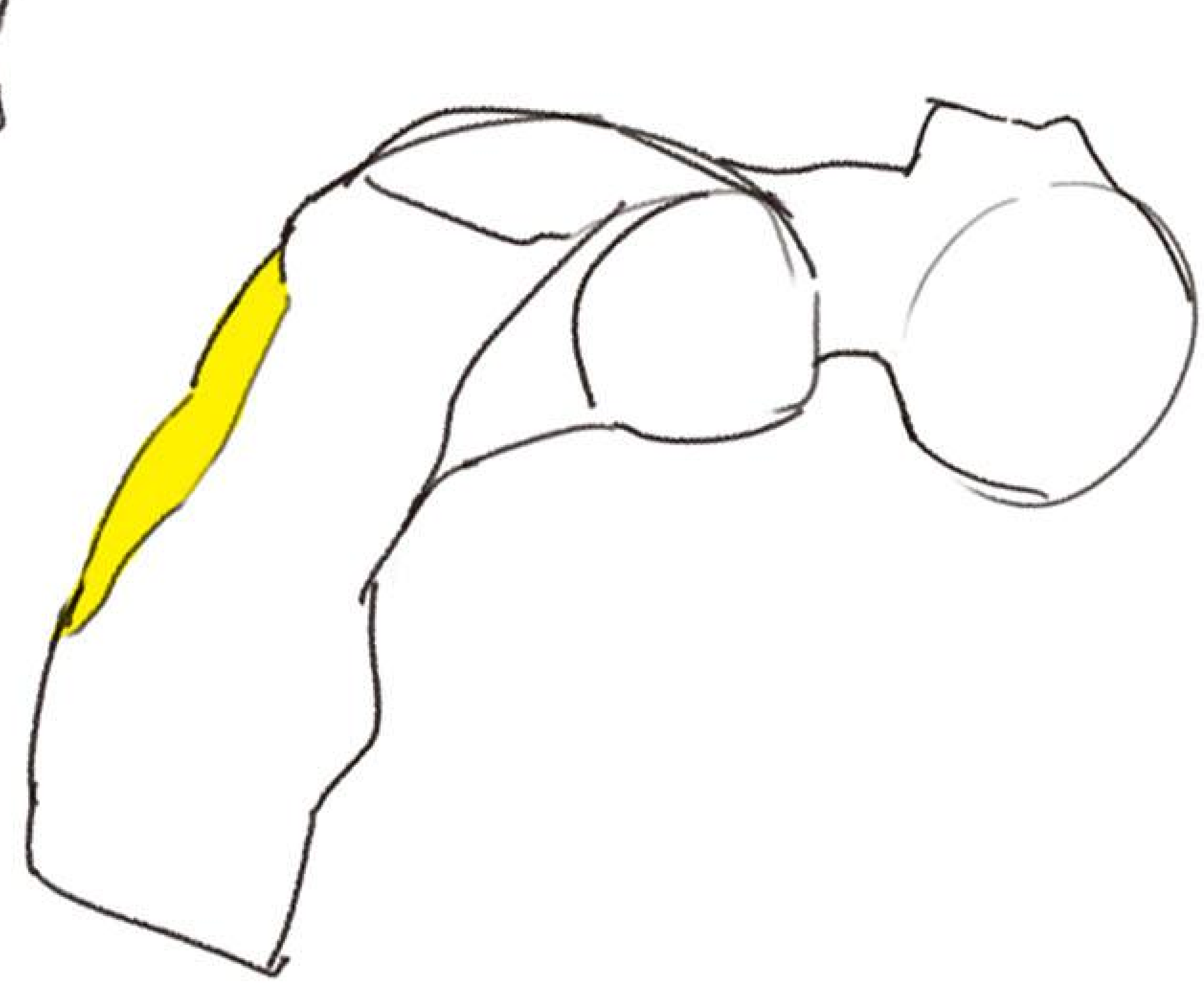


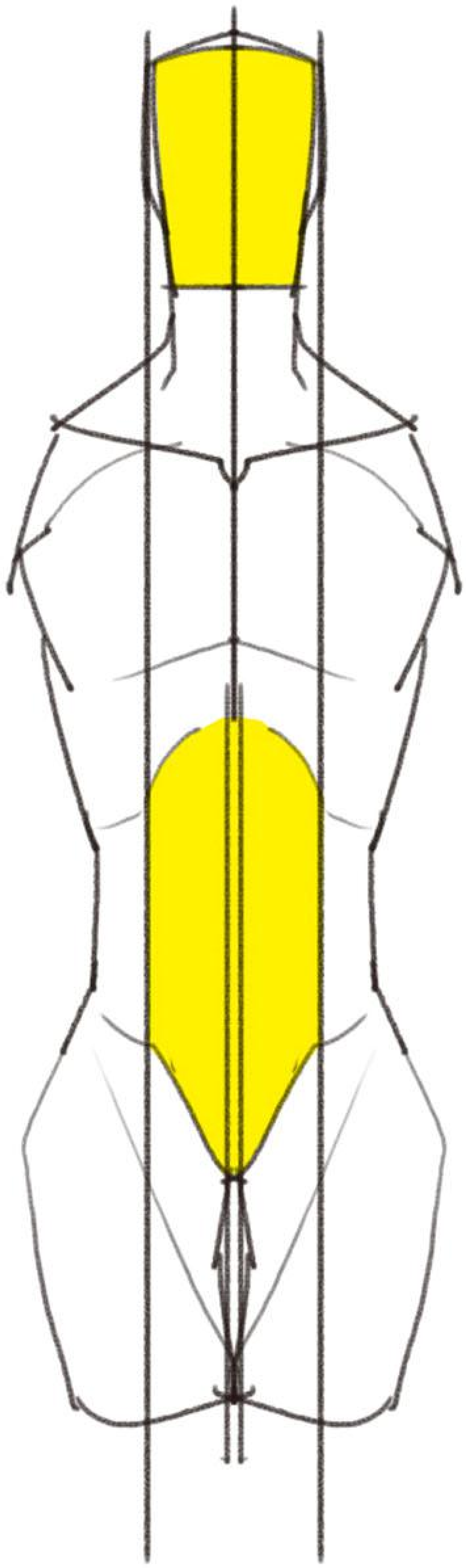
側面から見たときの腹筋の
幅は意外と狭いです。



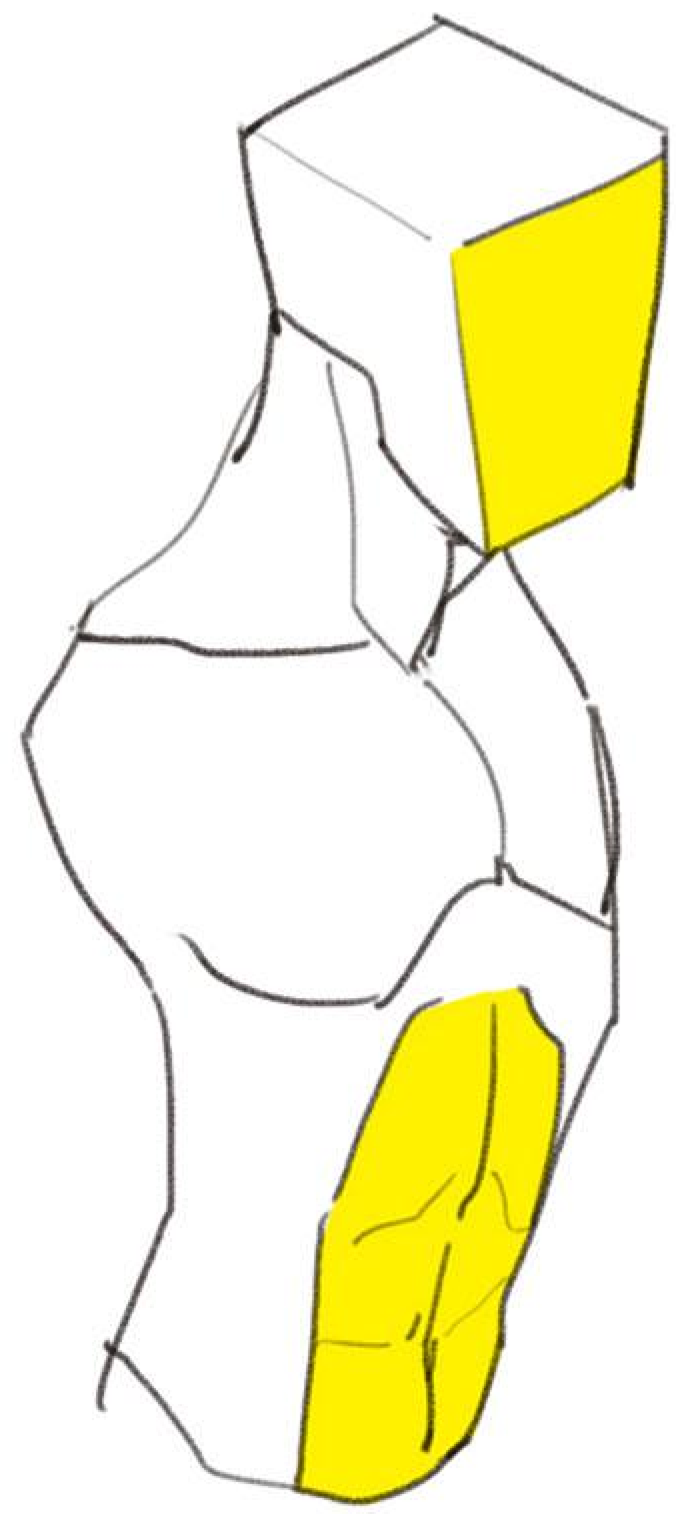


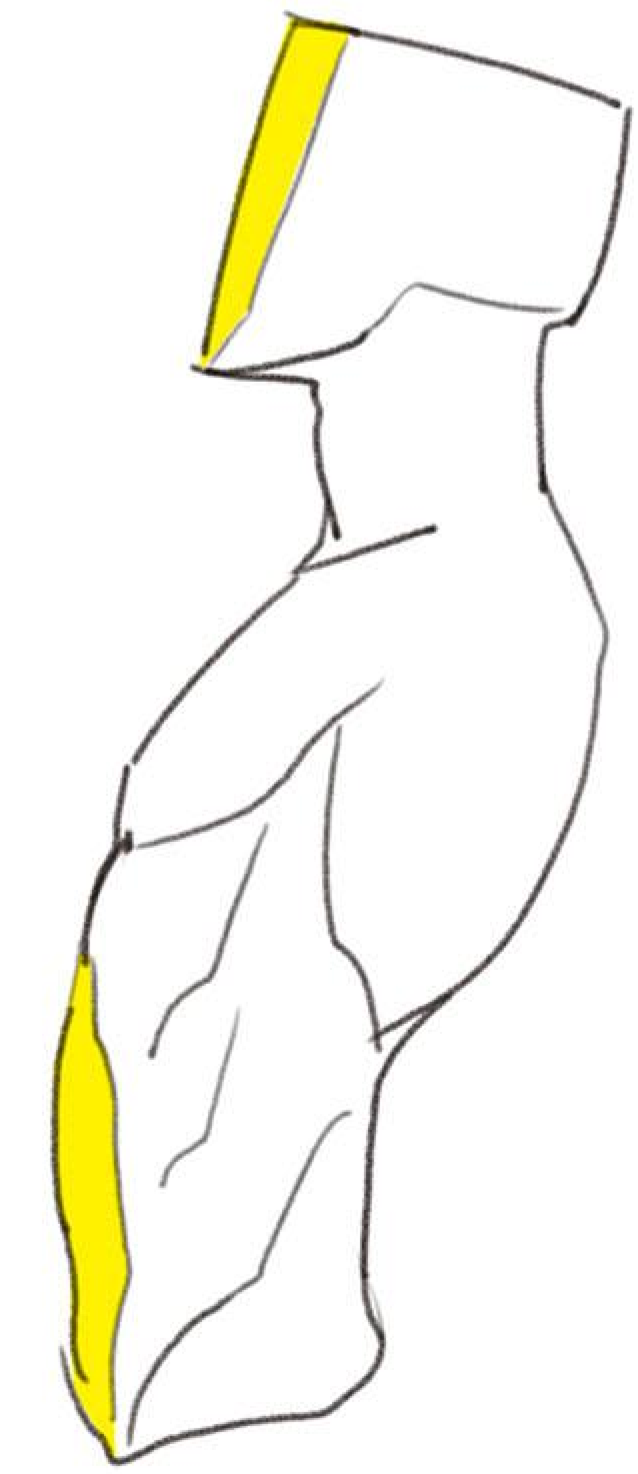


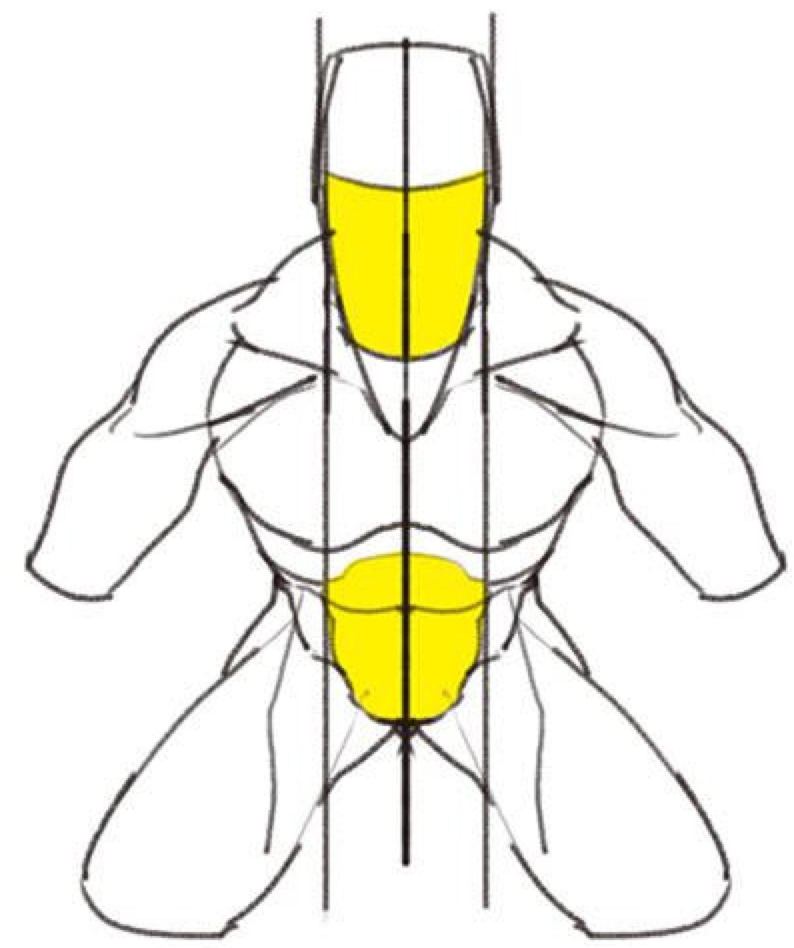


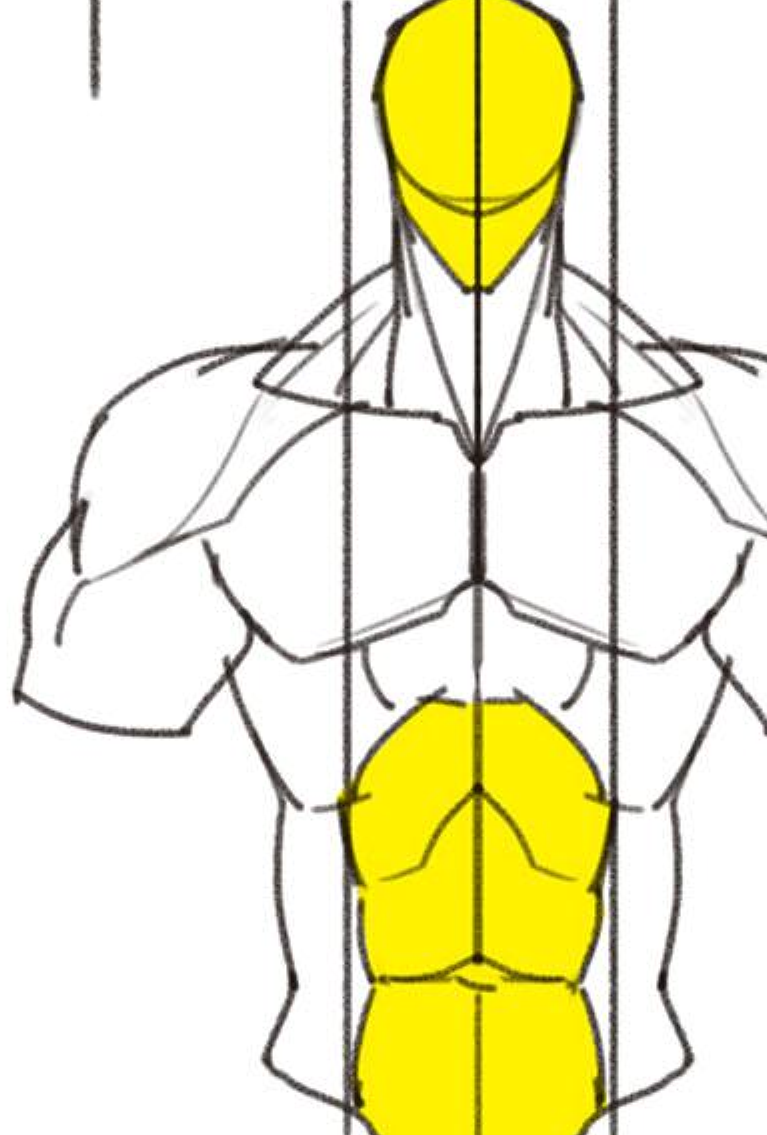


腹筋の幅は正面の顔の
幅と同じくらいです。

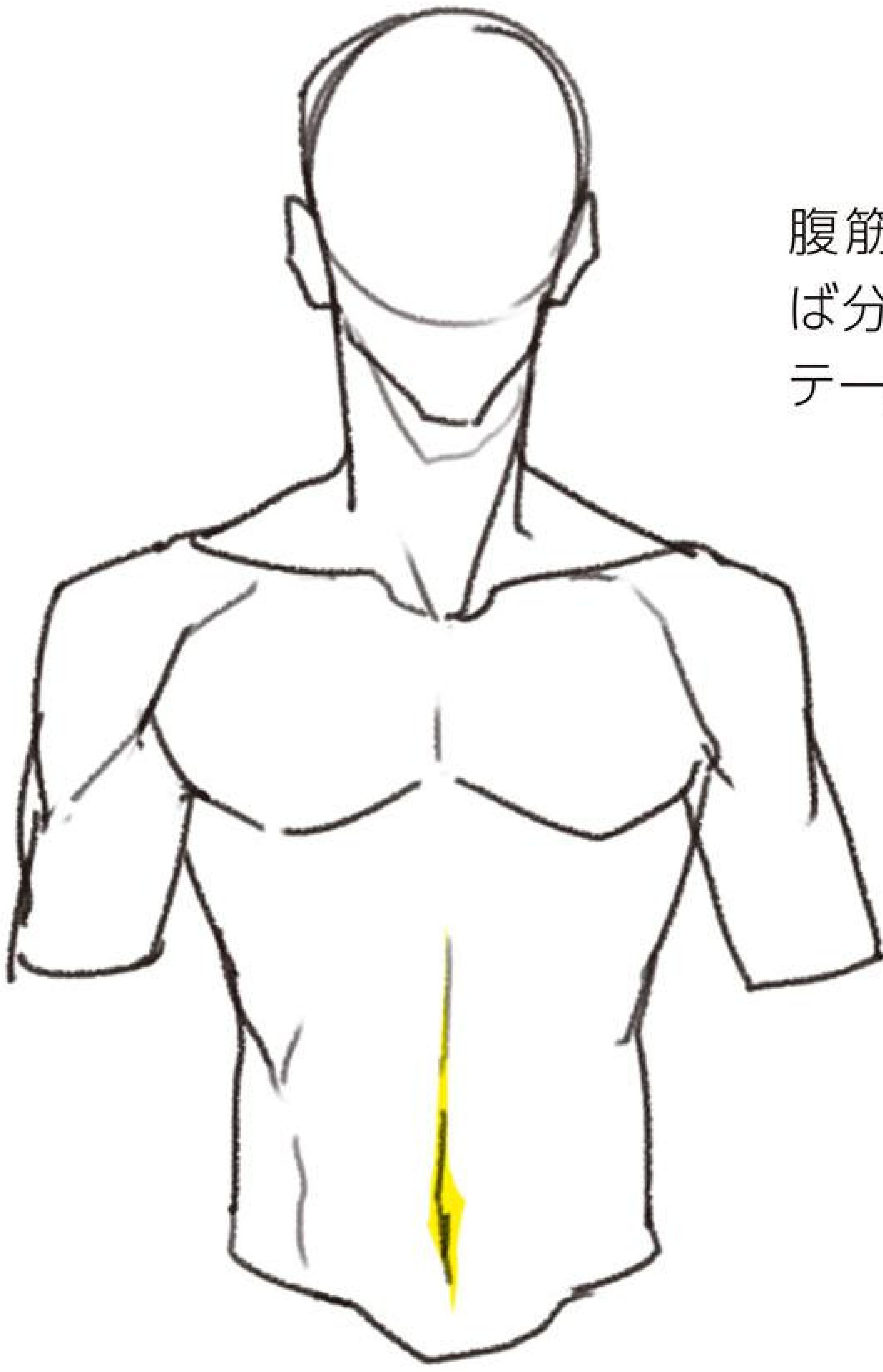




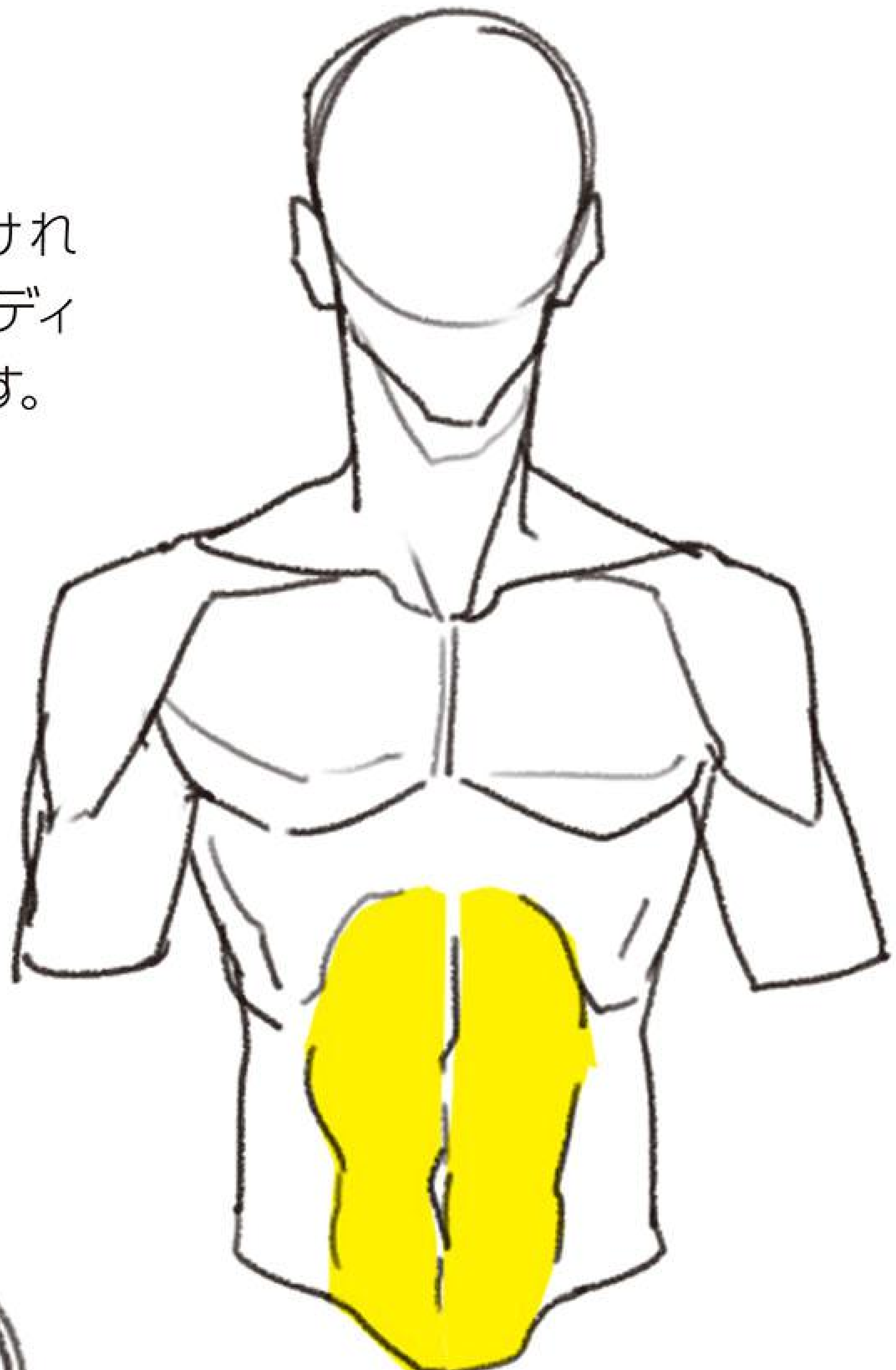




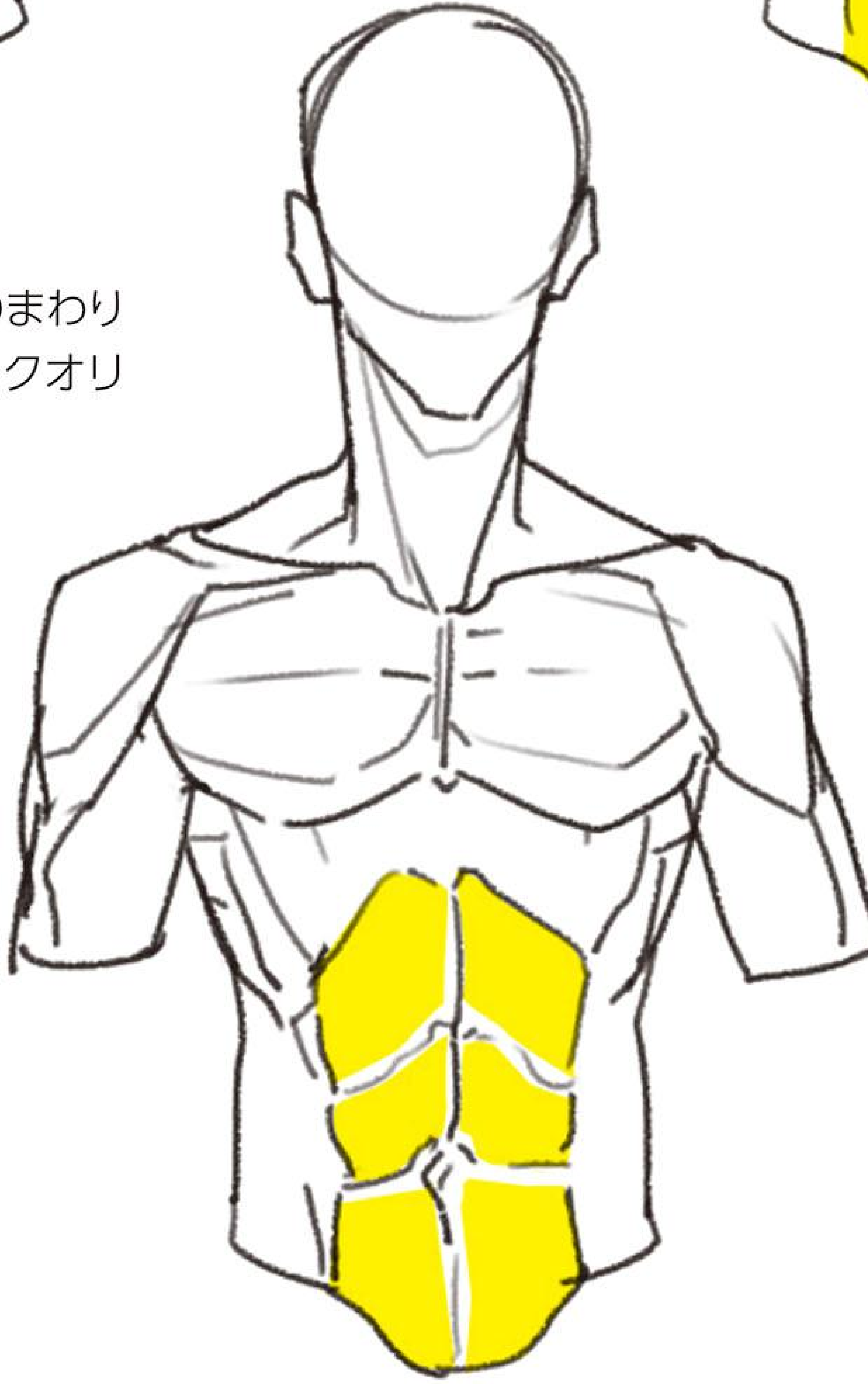
体が大きい人の腹筋は、
顔の幅よりも大きめに
設定します。



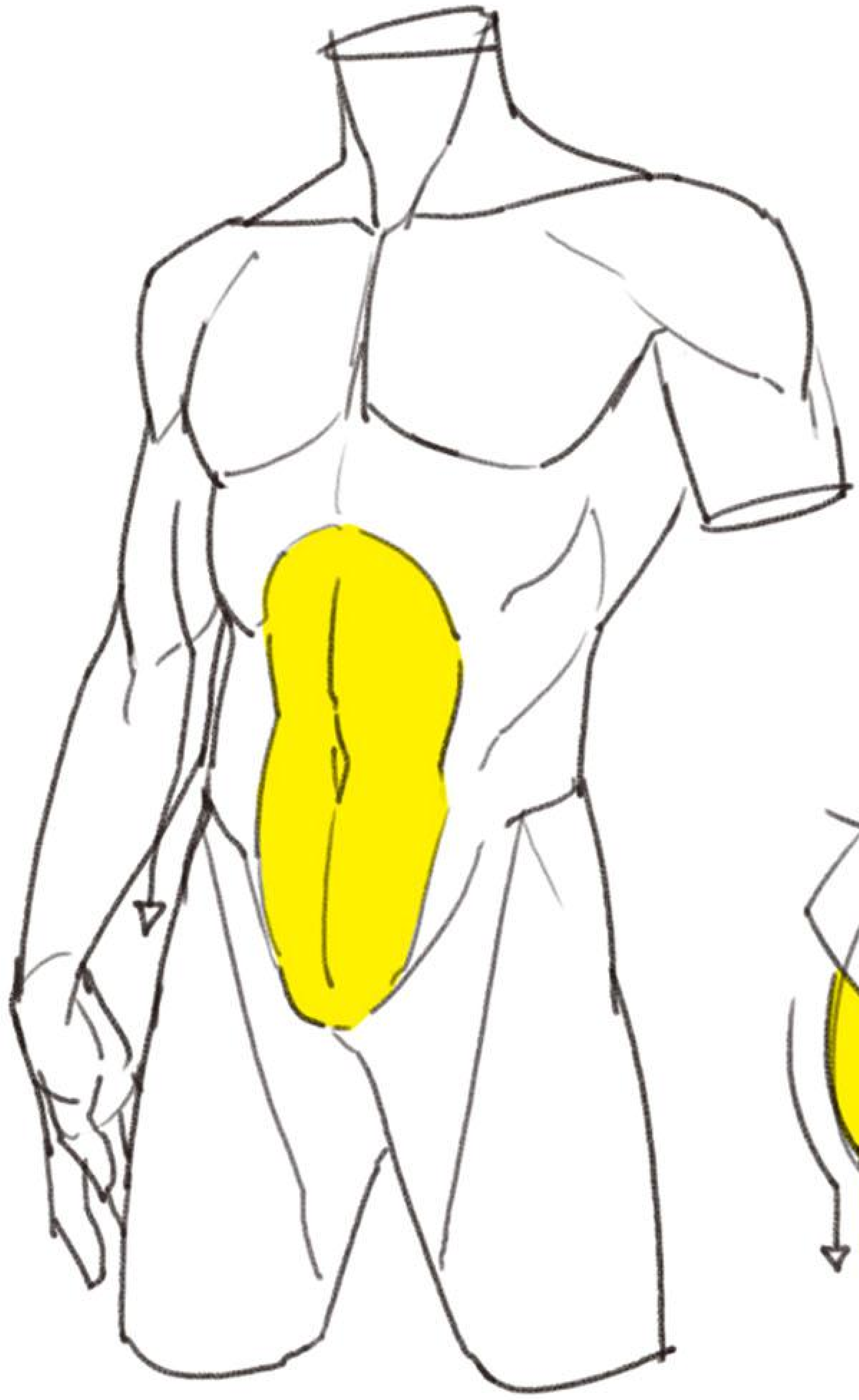
腹筋のカタマリを分ければ分けるほど、筋肉のディテールは複雑になります。

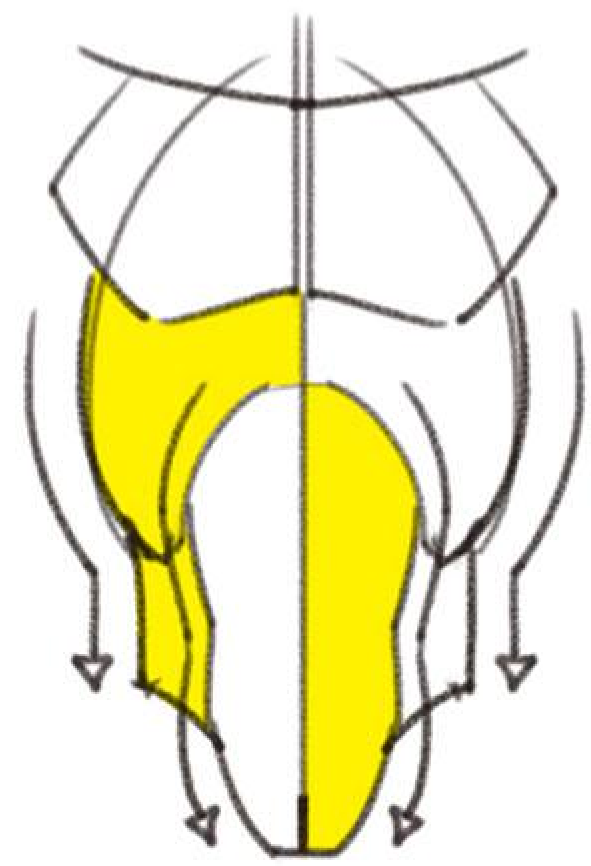


このとき、胸や肩などのまわりの筋肉も同じくらいのクオリティで仕上げましょう。

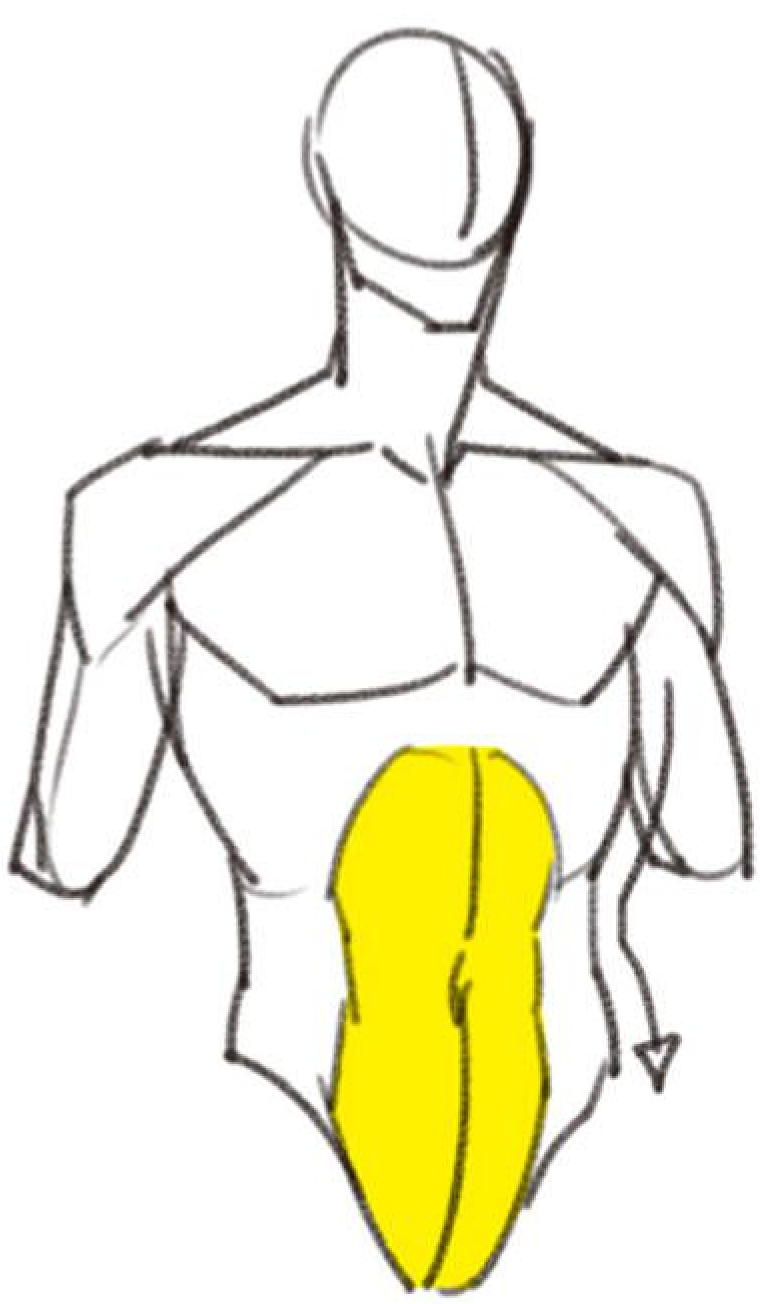


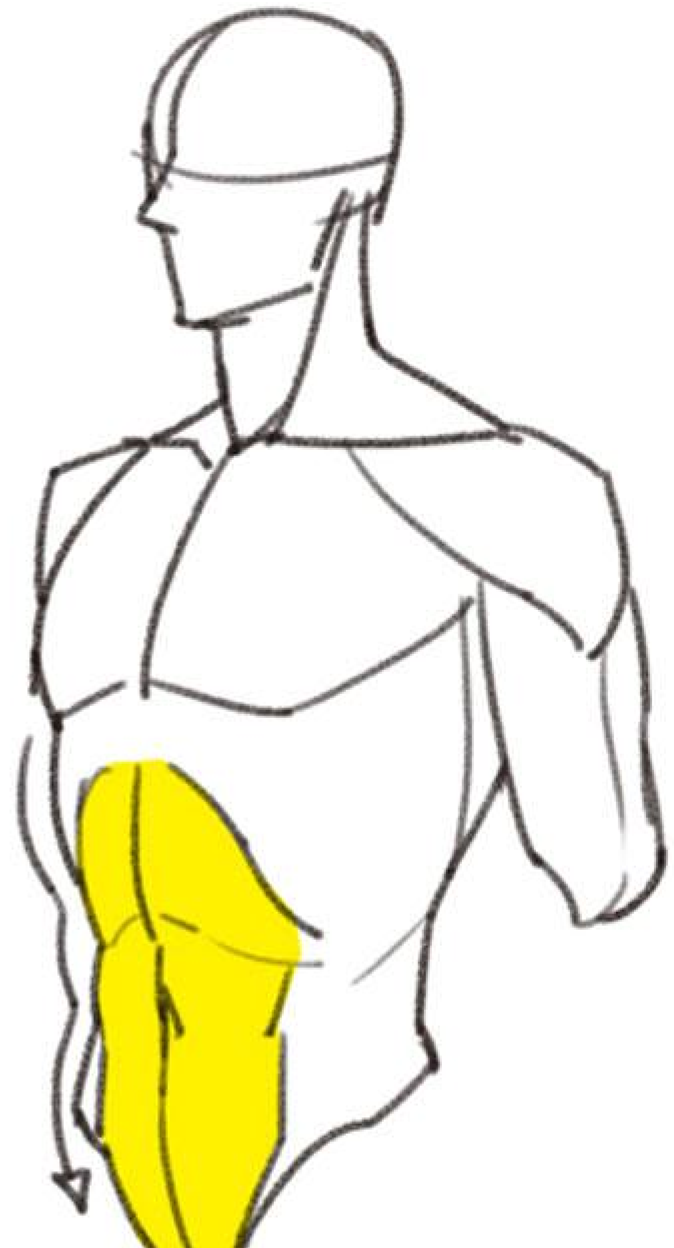
腹筋のシルエットは側面、または側面に近い半側面のときに現れます。そのほかの姿勢のときは肋骨と腰のラインのシルエットを表現します。

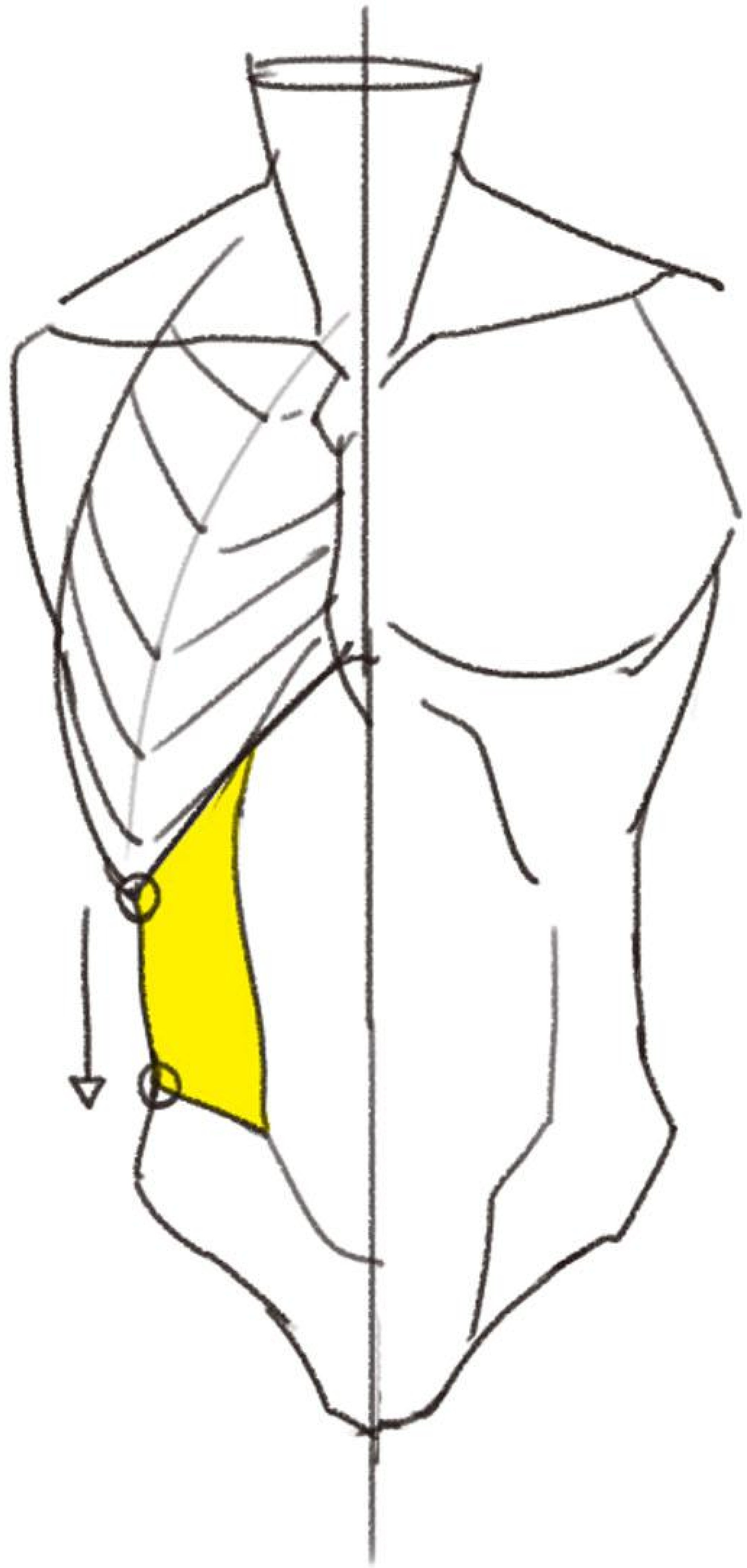




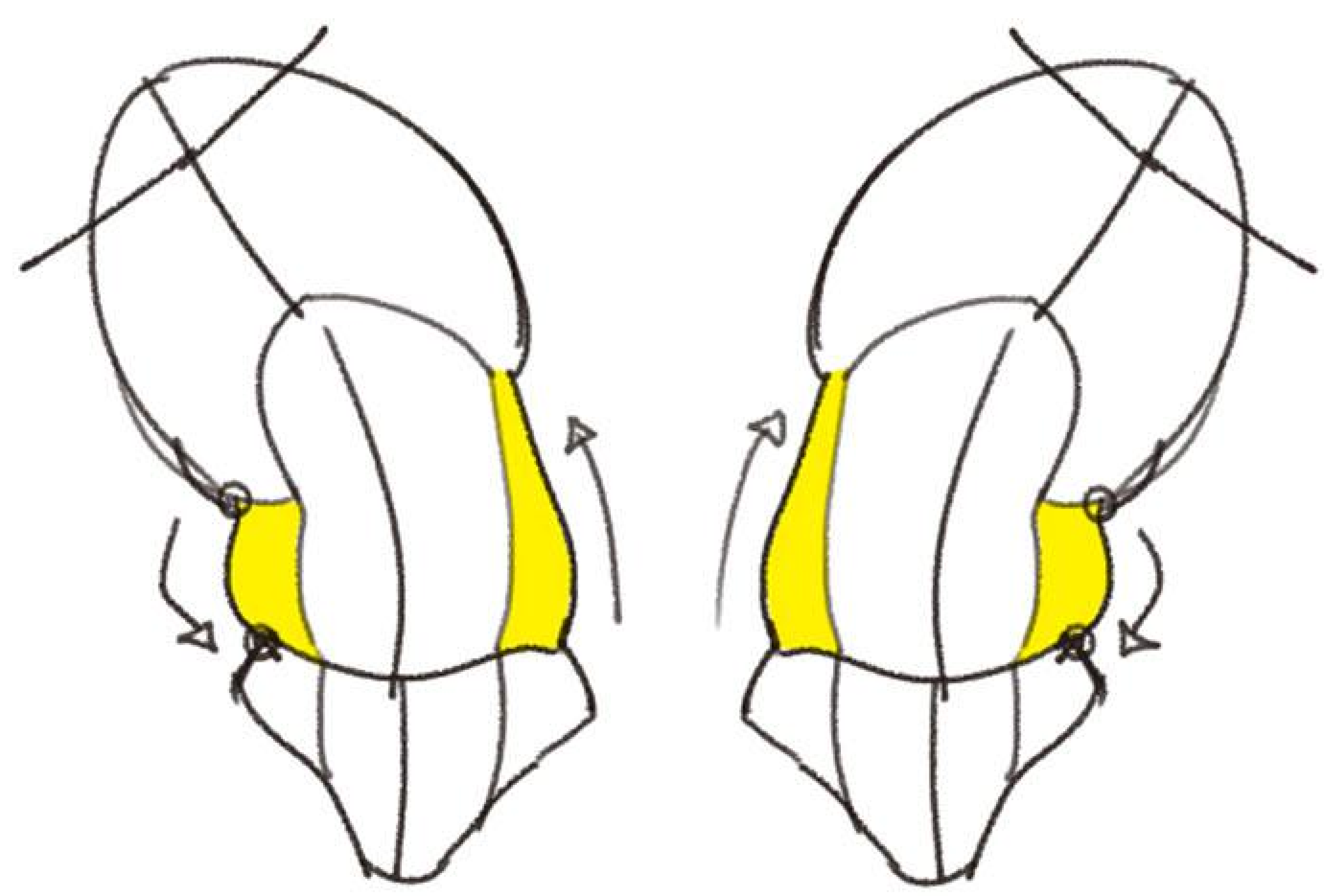


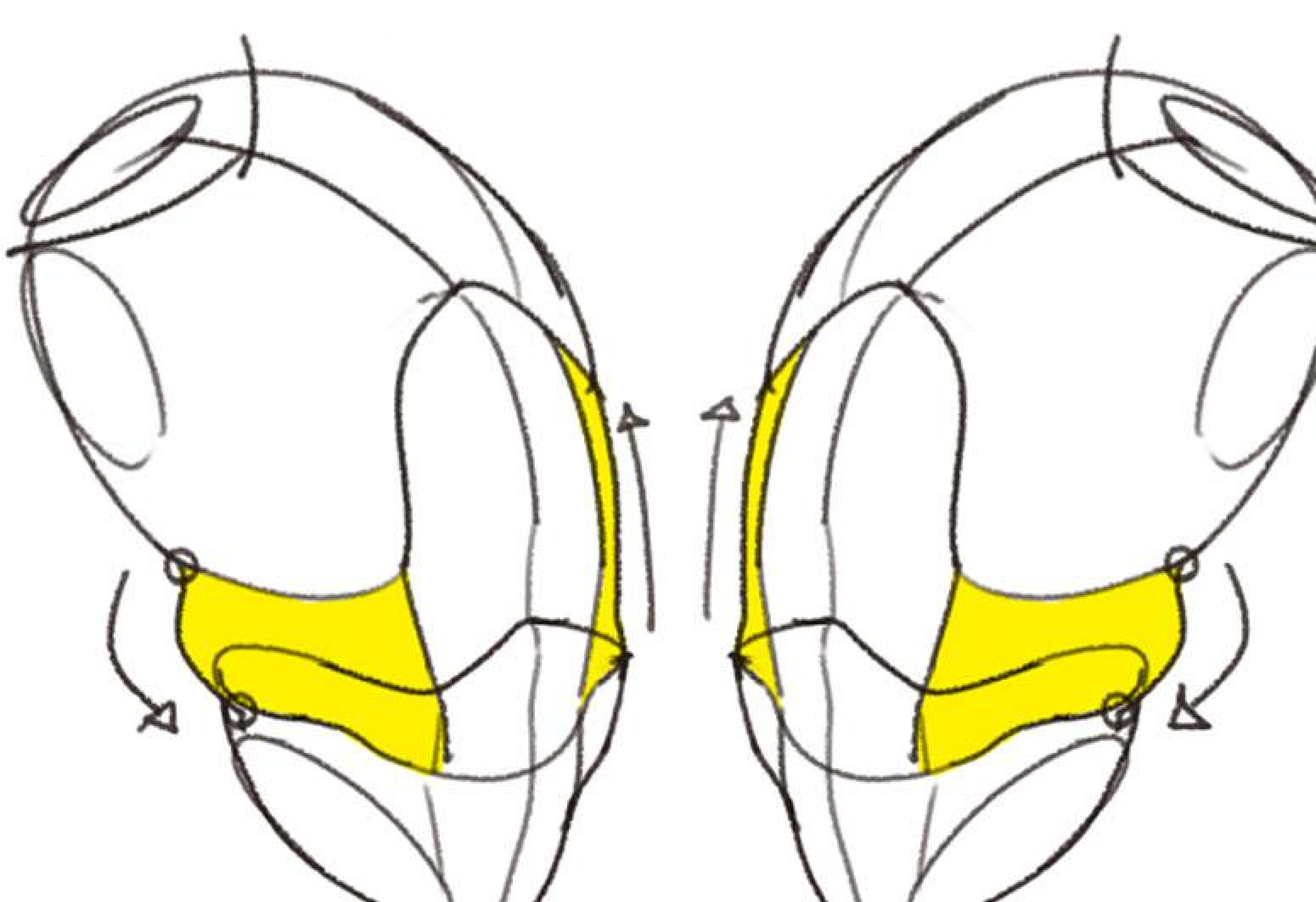




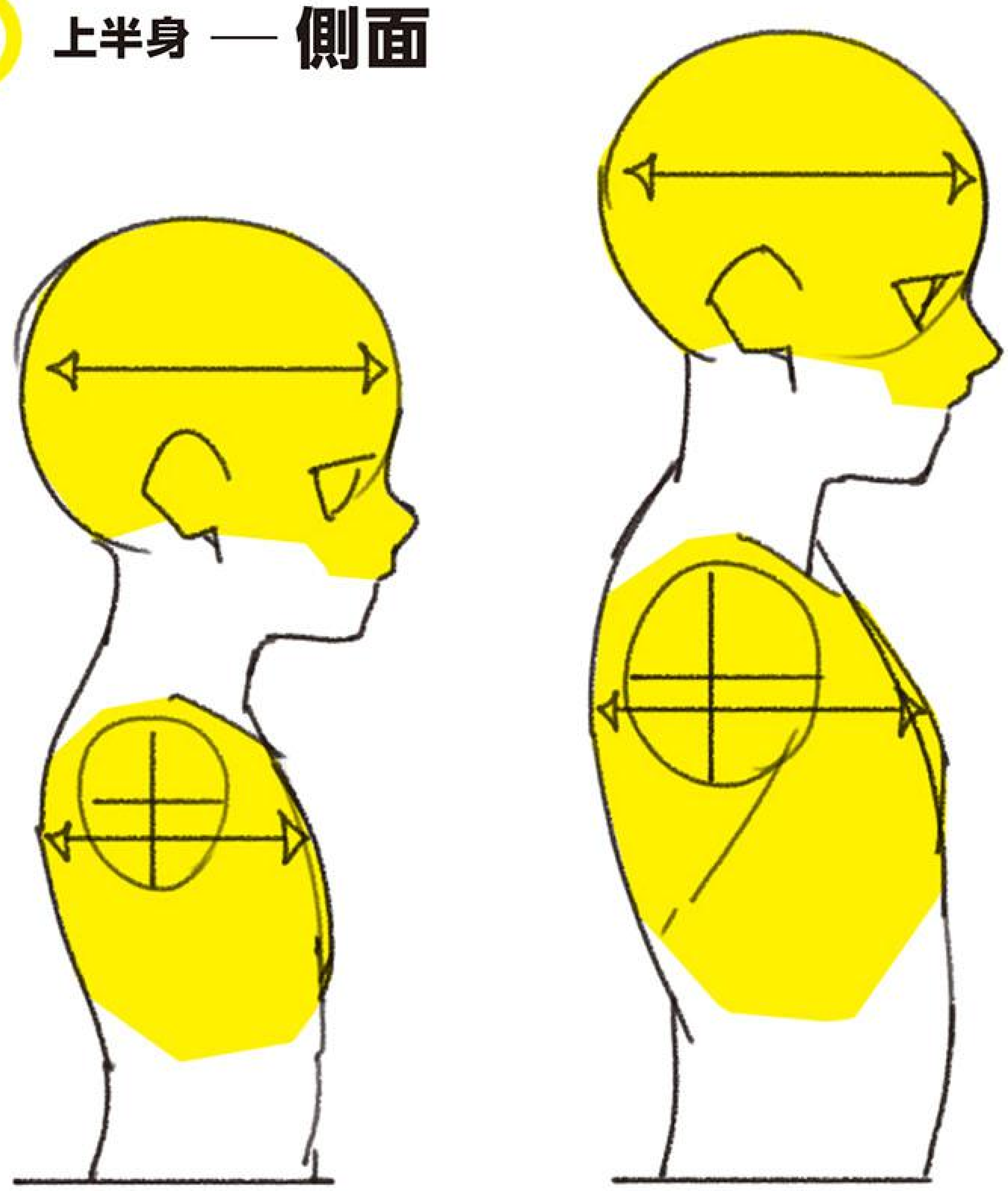


脇腹を曲げるときは、肋骨と
骨盤の先端を意識して、その
間からカタマリがわずかに突
き出るようにします。

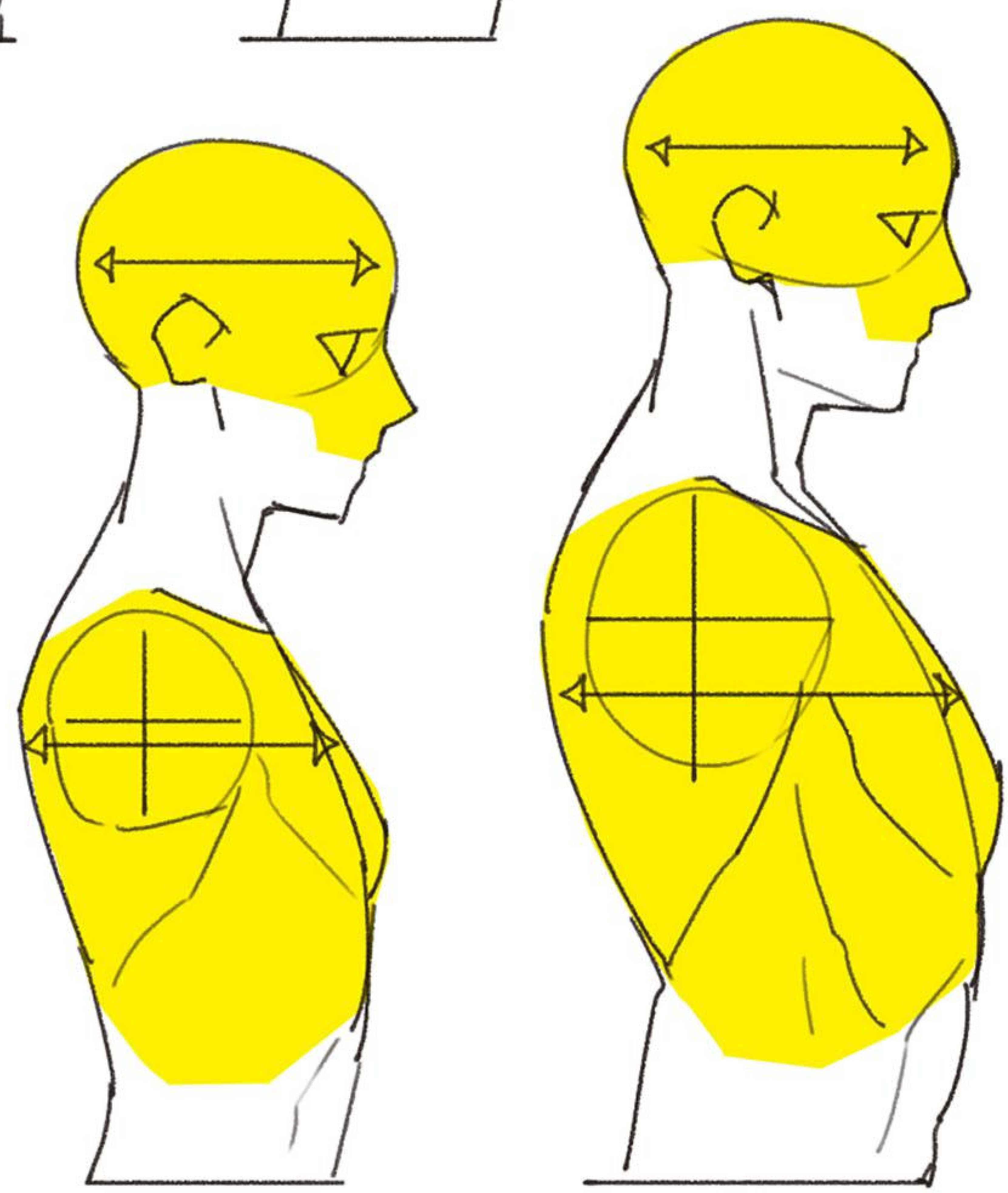


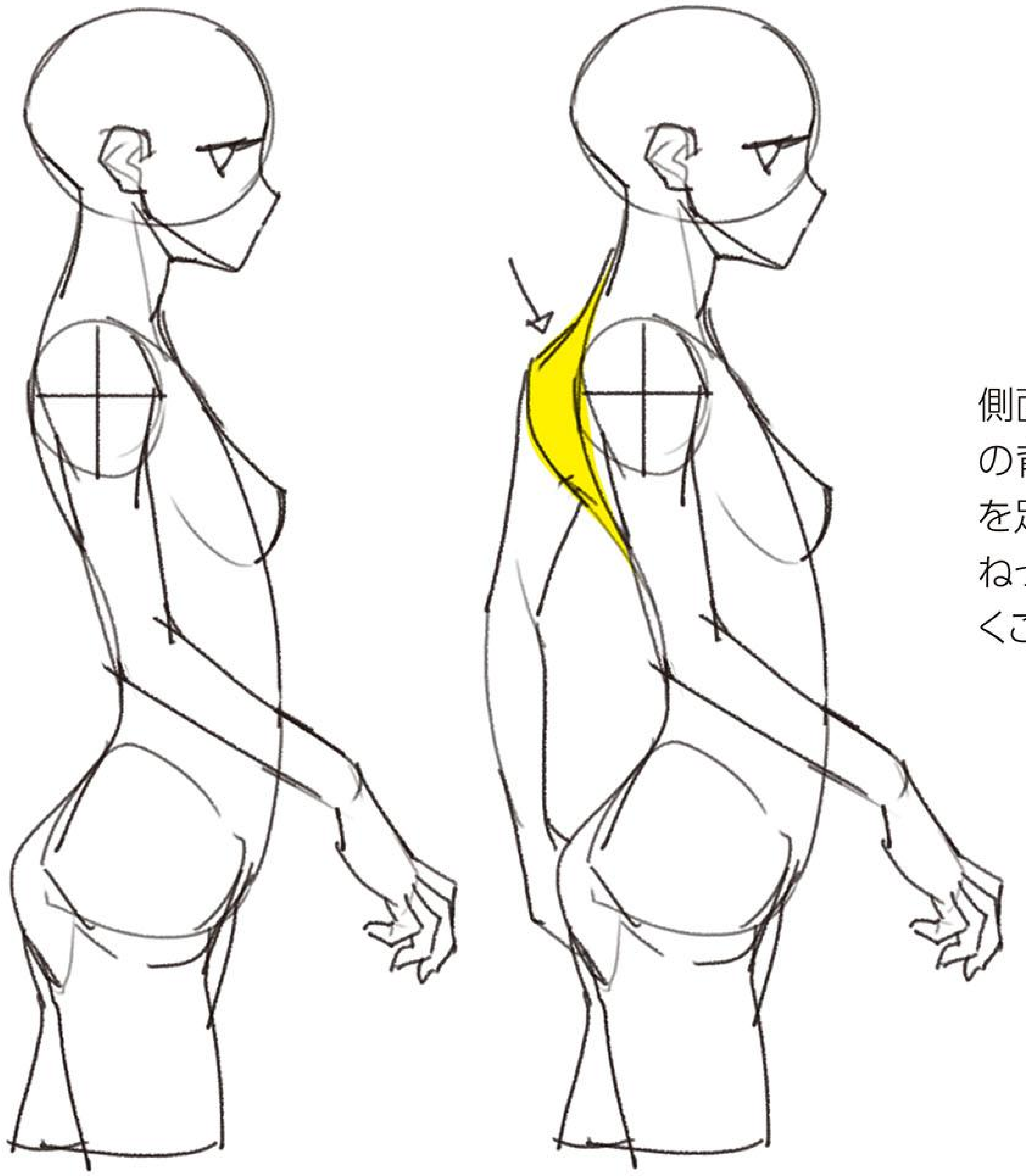


上半身 ── 側面

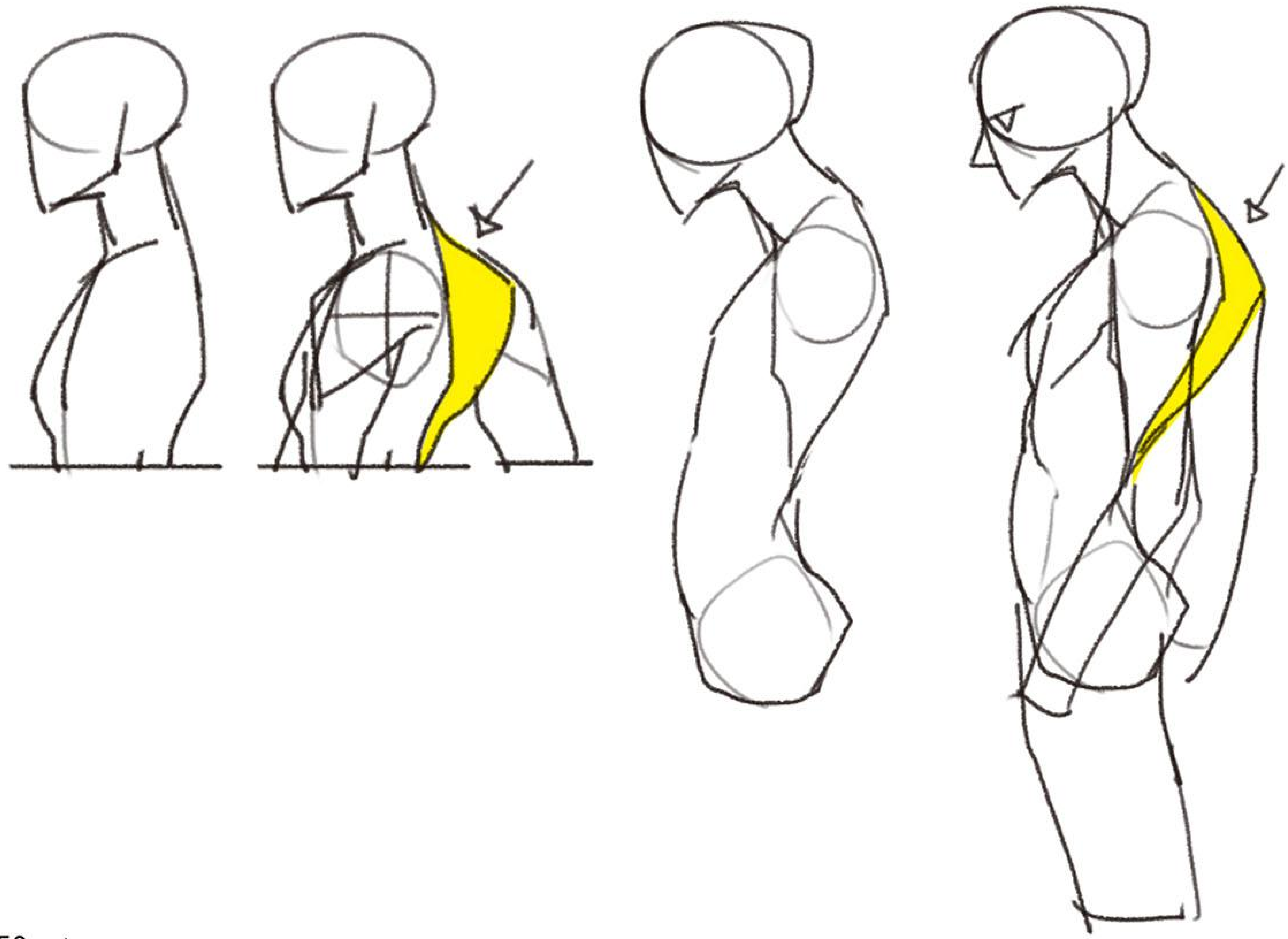


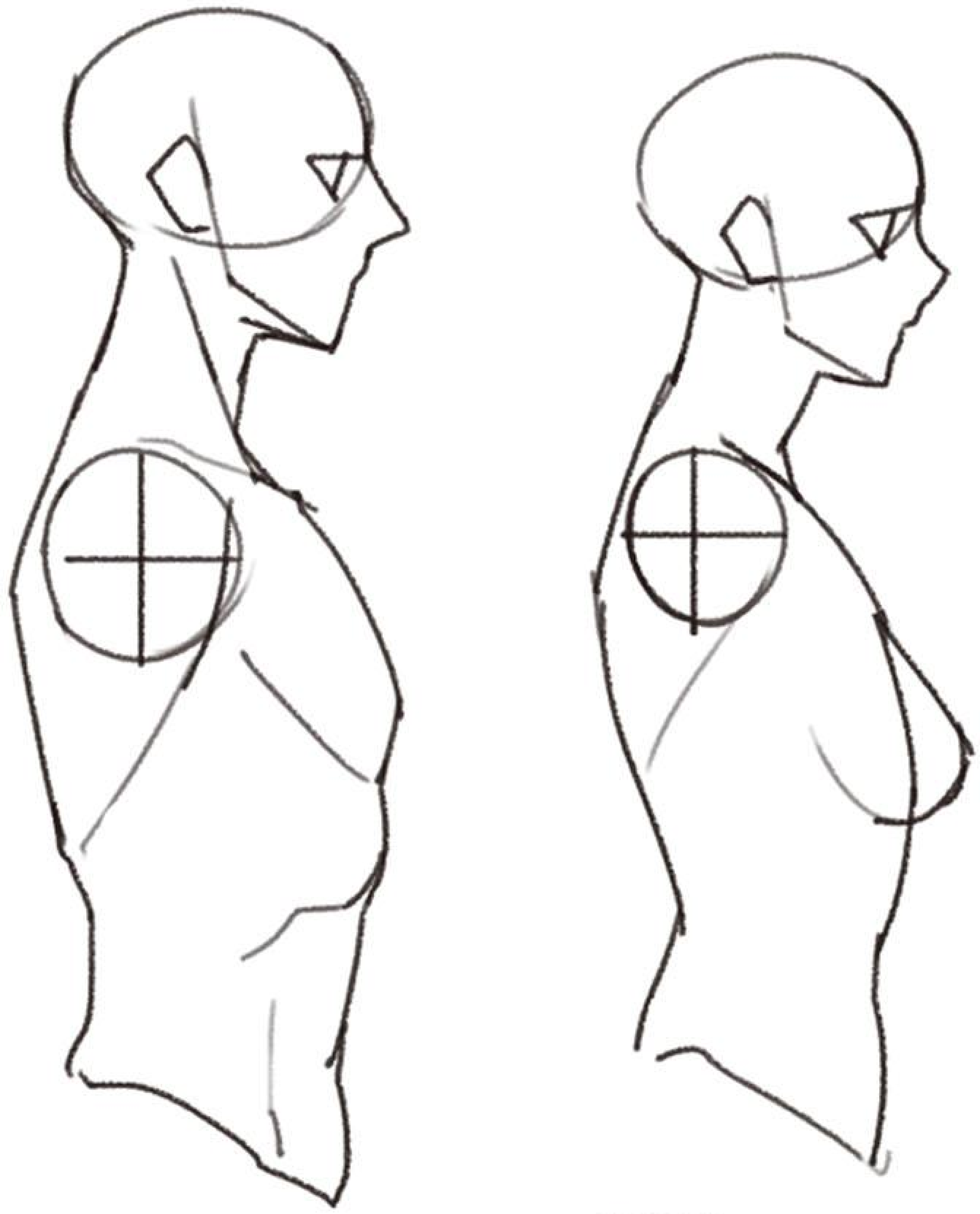
側面図を描くとき、頭の大きさとの比率を意識しながら、上半身の厚みのアタリをとると、年齢相応のキャラクターを表現できます。



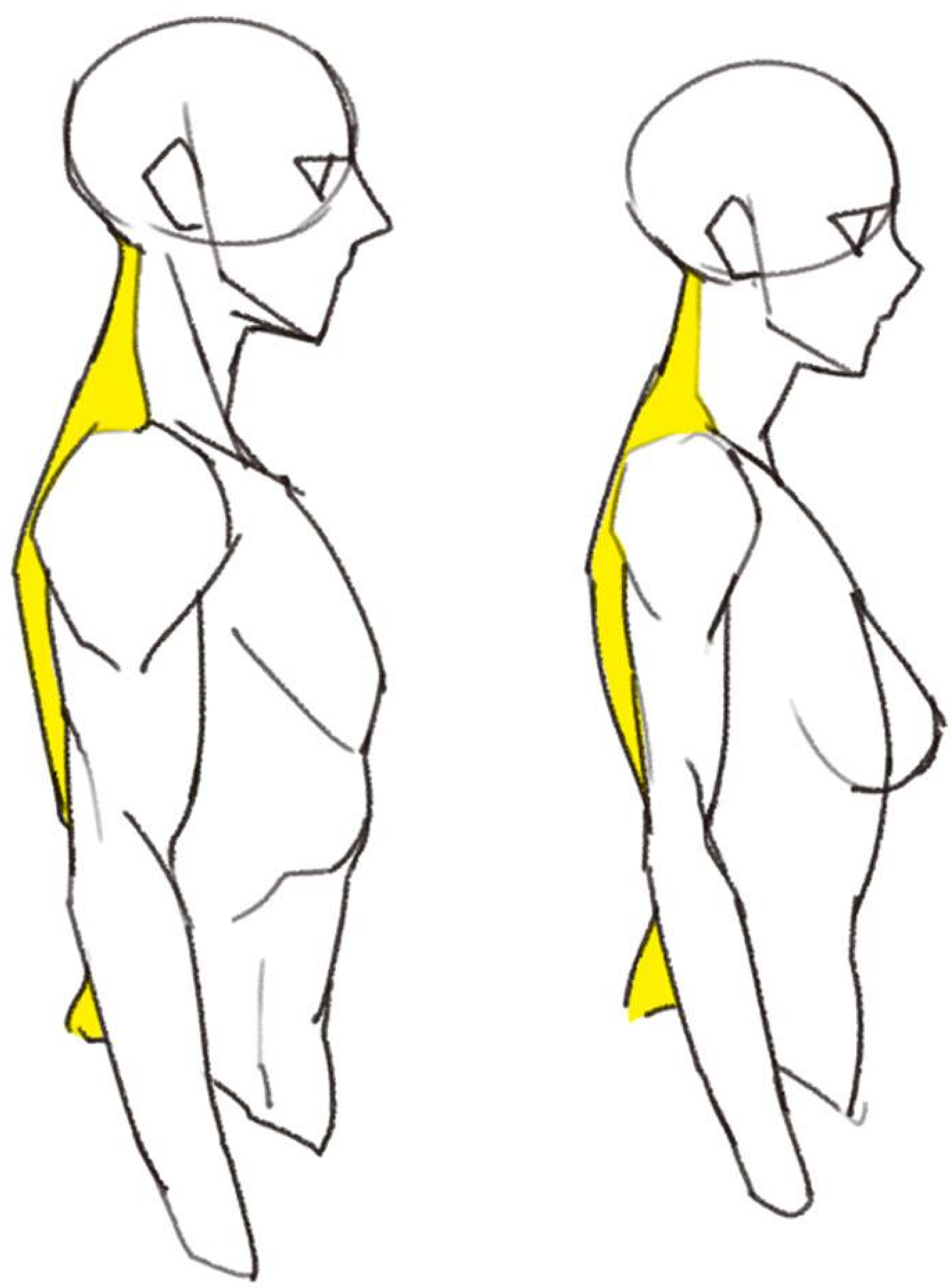


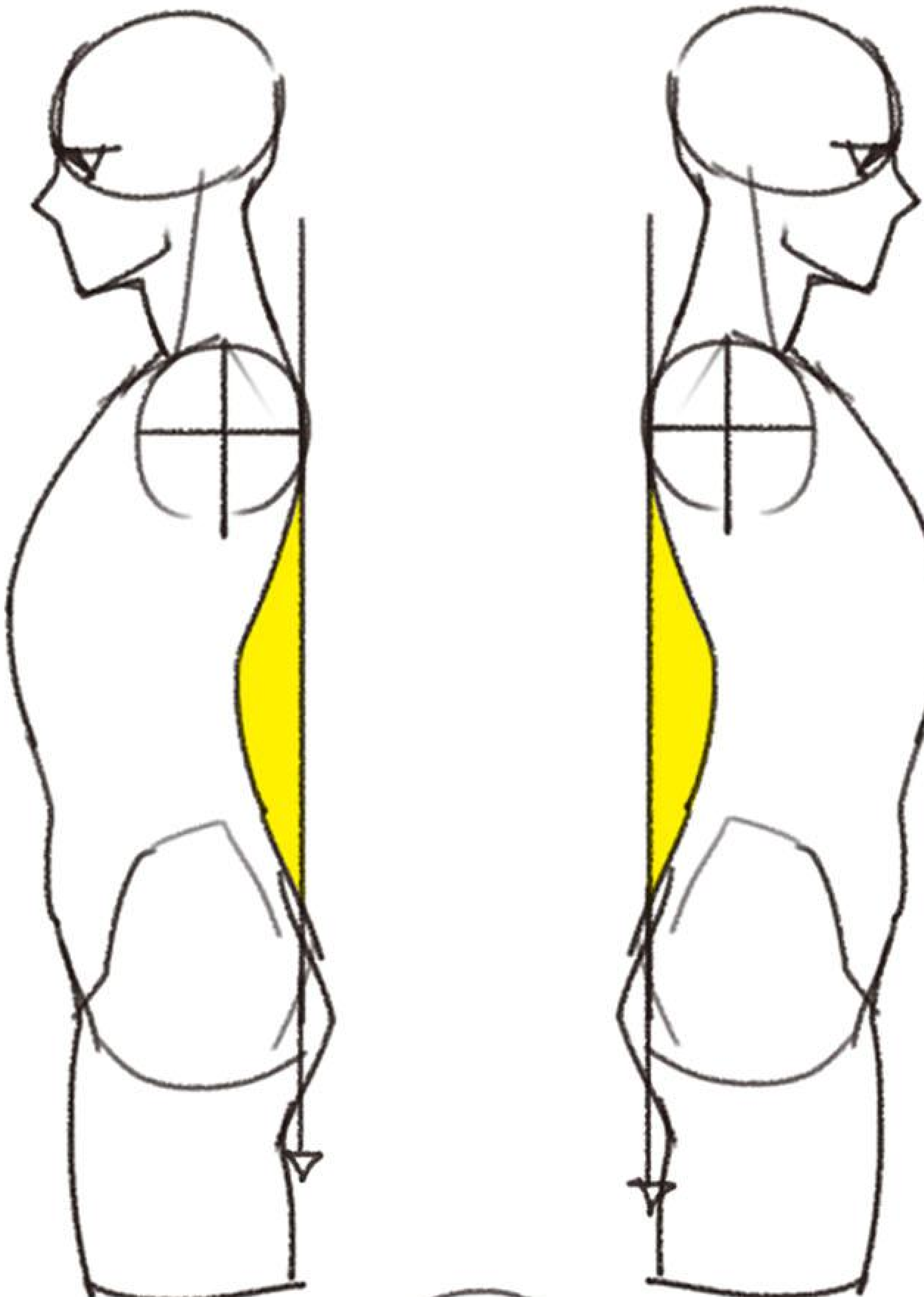
側面図を描くとき、上半身の背中側に三角形の面積を足すと、上半身を少しひねったようなイメージを描くことができます。



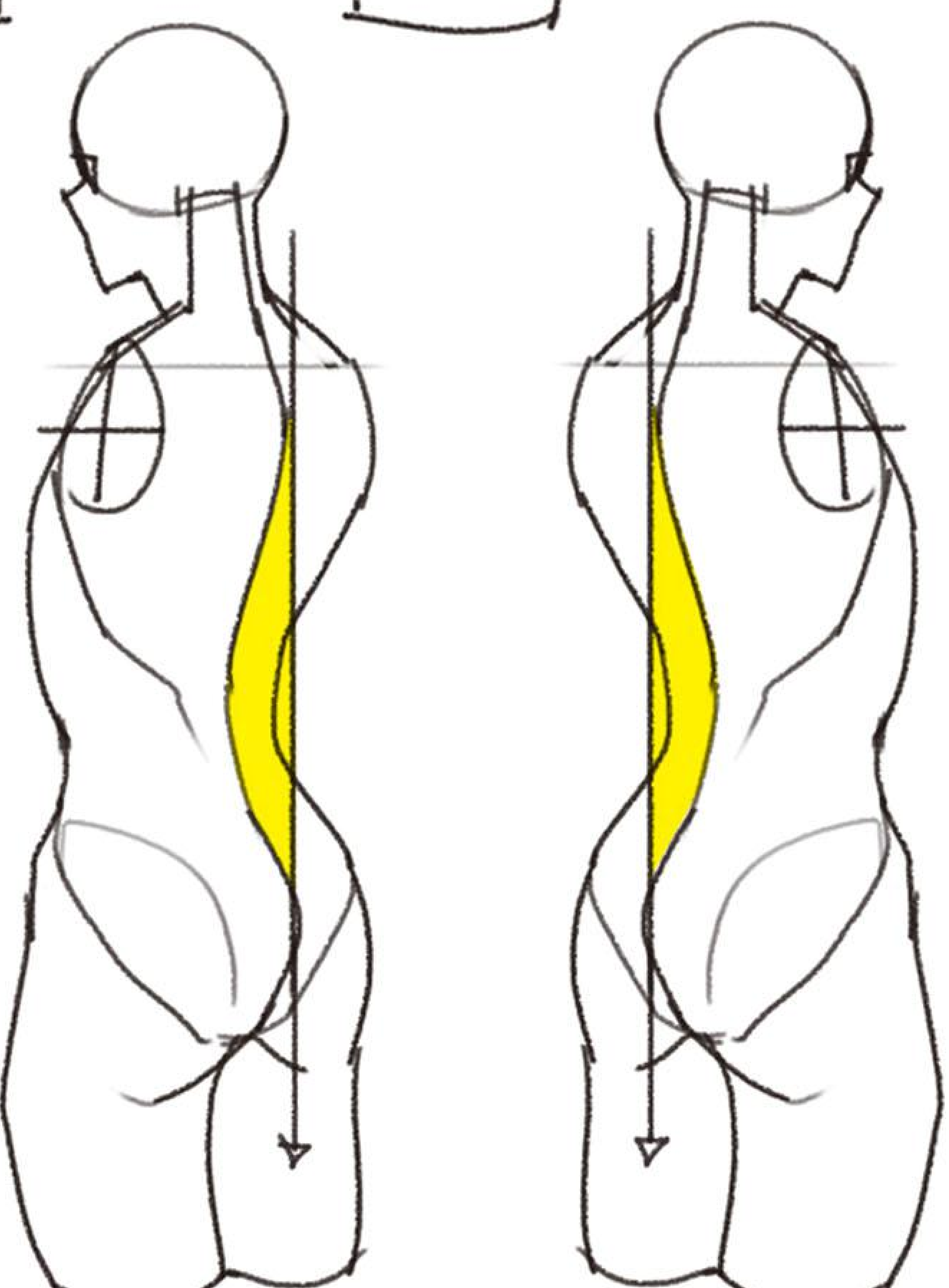


側面図を描くとき、腕は
側面図の真ん中ではな
く背中寄りに位置します。

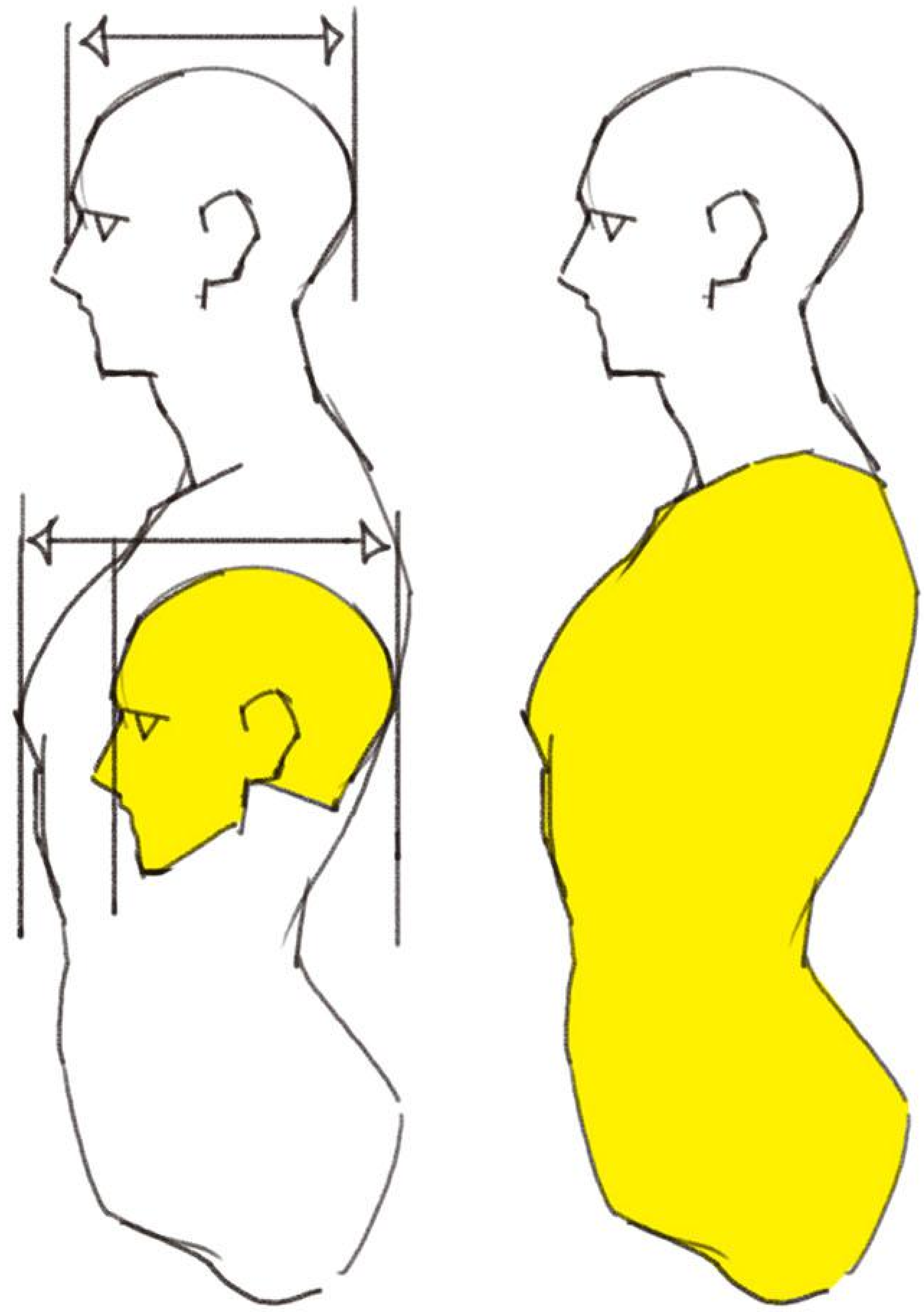




側面図を見ると、背中のラインはくびれ、お尻が盛り上がった構造になっています。

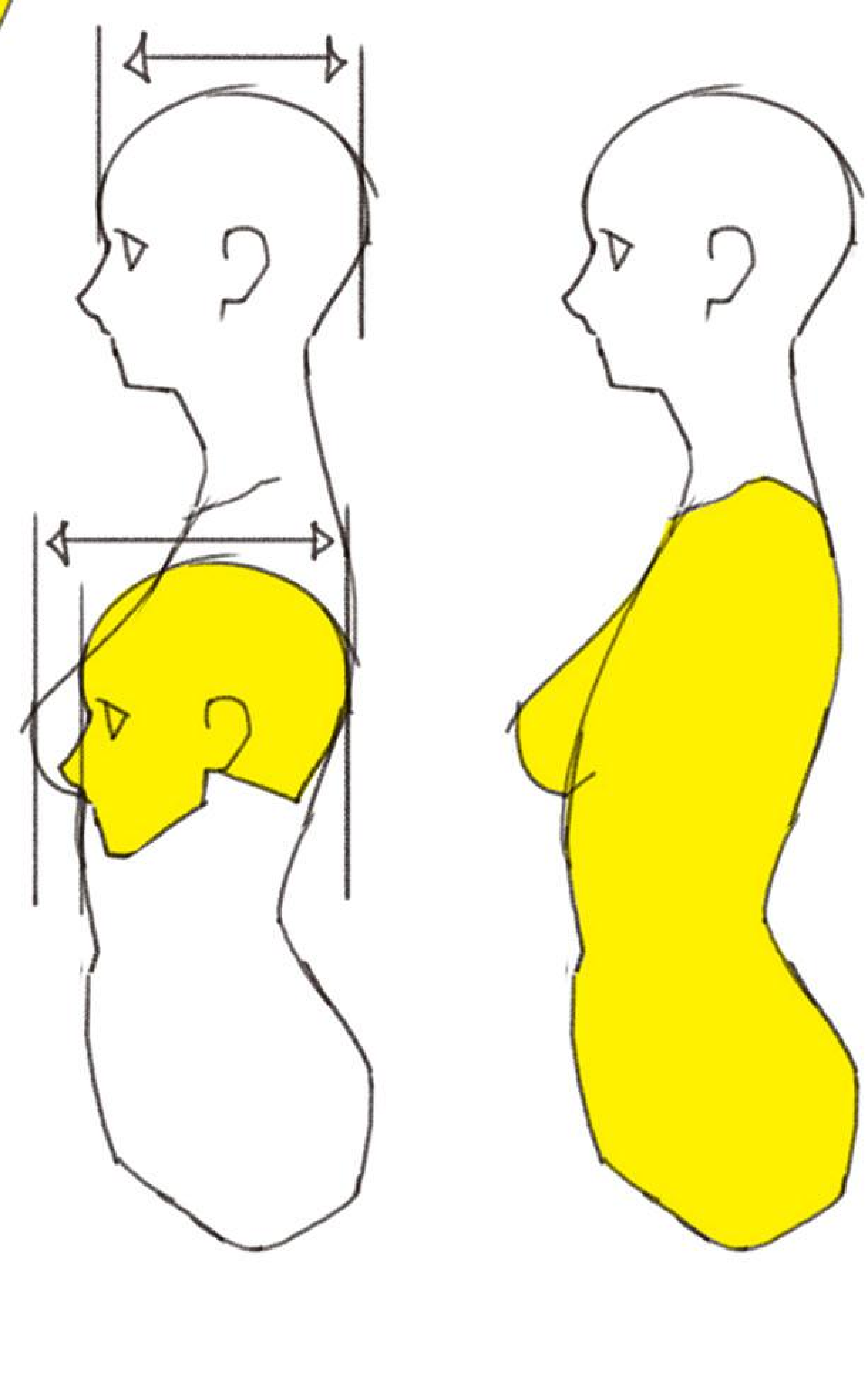


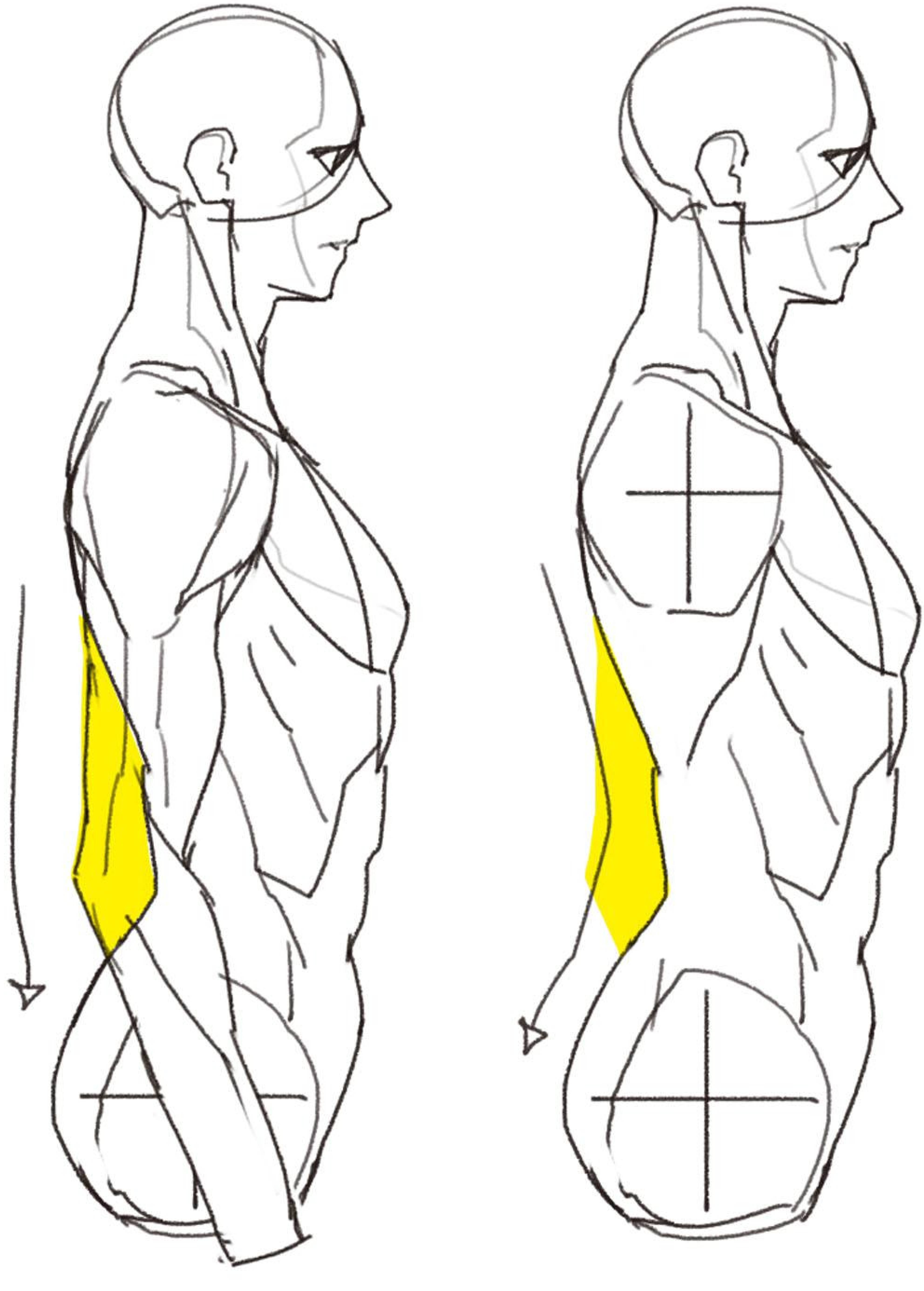
半側面図で後ろから見た背中の中心の流れも、同じような構造で描きます。



男性の側面図は、上半身の厚みを頭部よりも大きめに設定します。

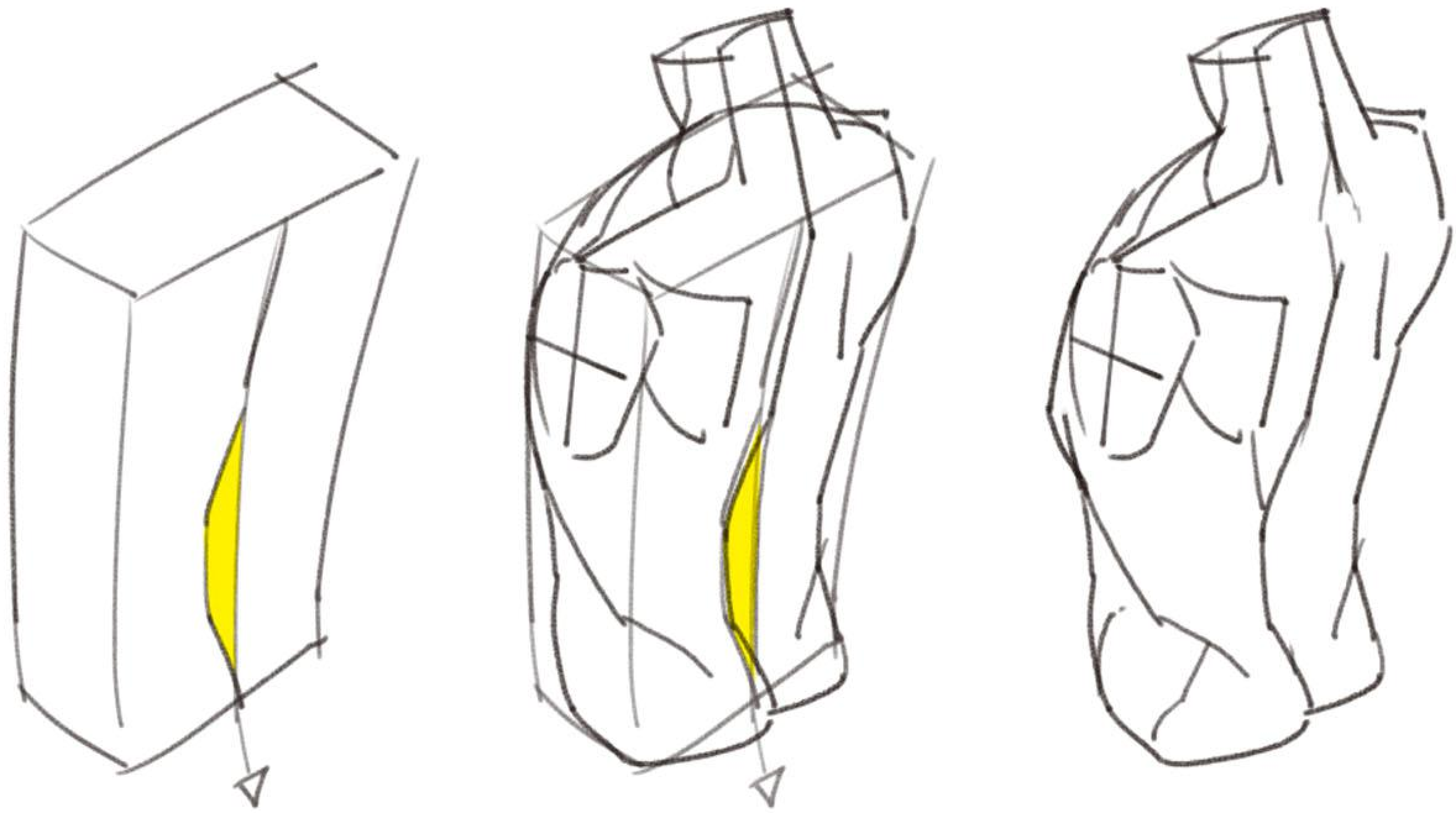
女性の側面図は、上半身の厚みを設定するときに、胸の大きさに応じて頭部よりも少し大きめに設定します。



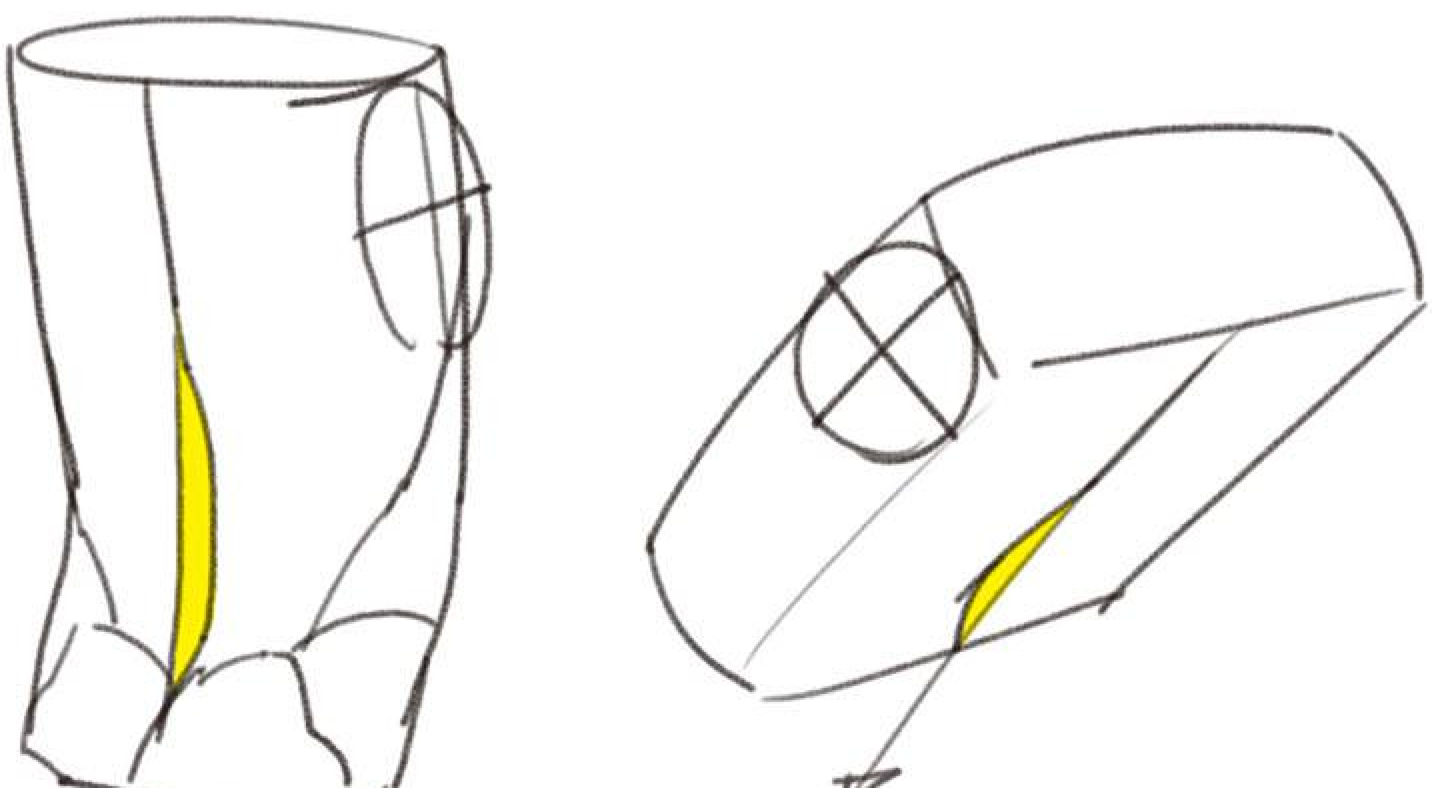


腕を下ろした状態の側面図を描くときは、
背中側のくびれたラインが腕に隠れます。

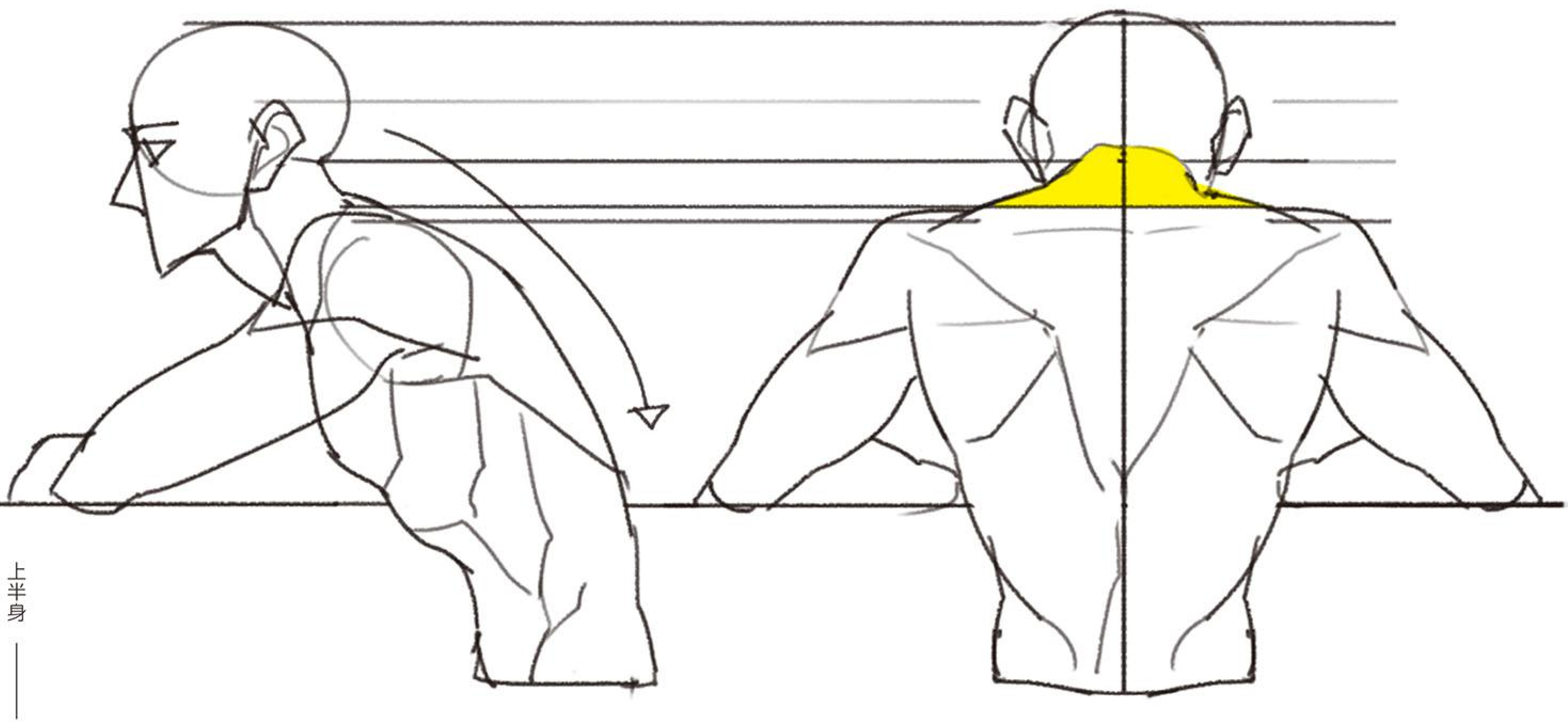
上半身 — 背面



背中の脊椎(背骨)のラインを描くときは、腰がくびれてできる空間を意識しながら、長方形の後面の中央にラインをとるようにします。

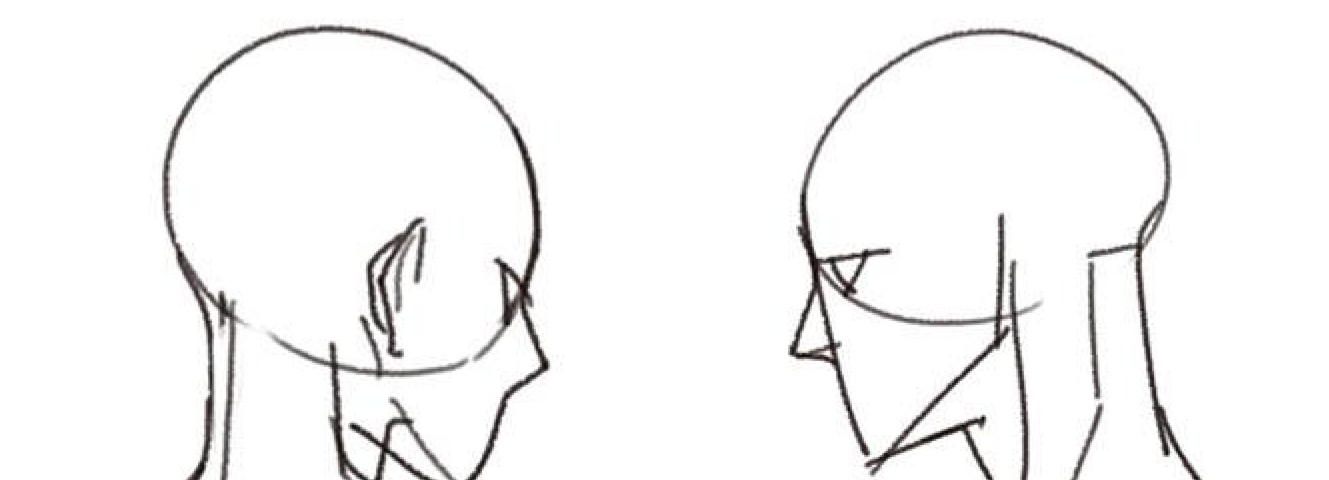


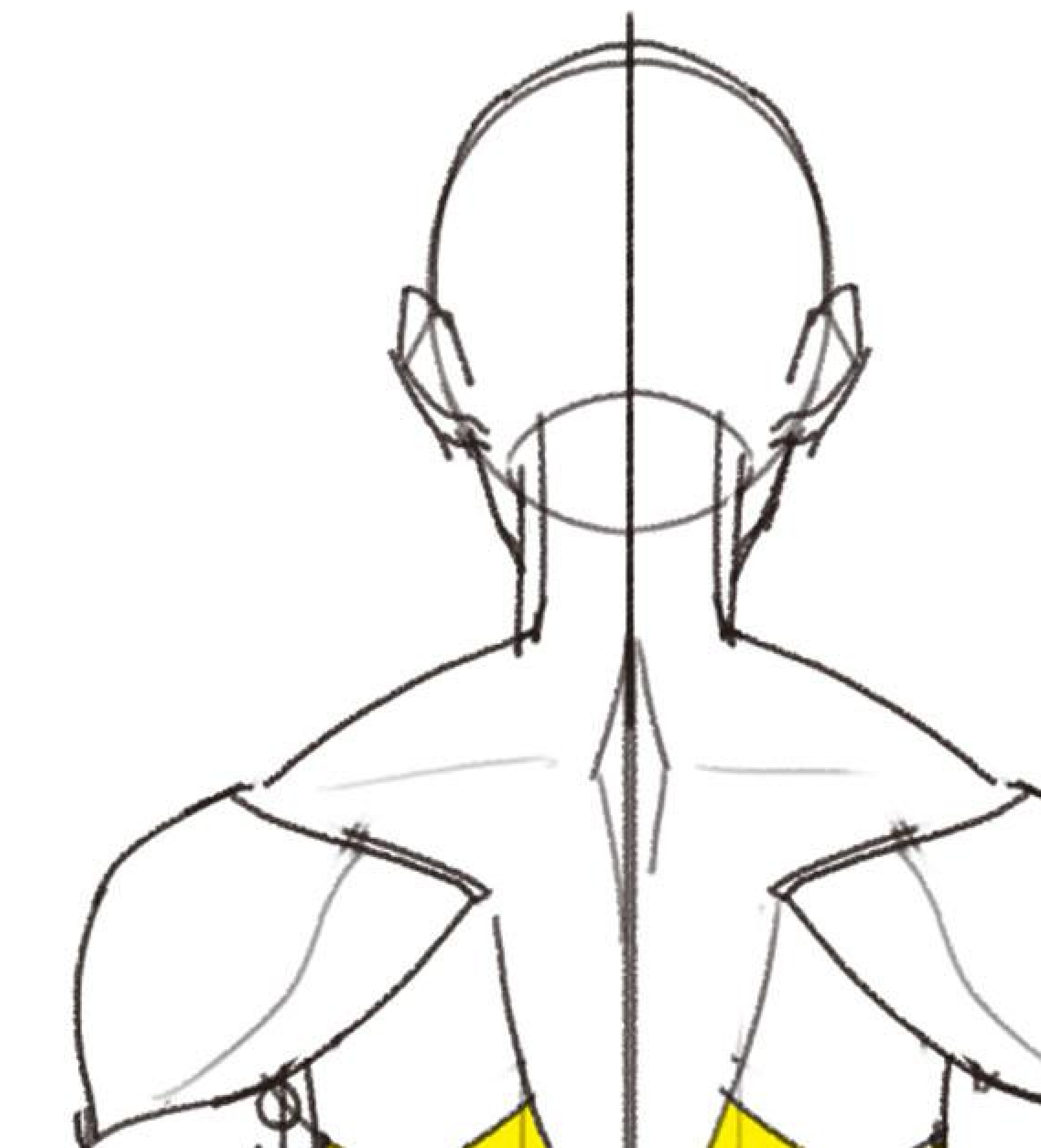




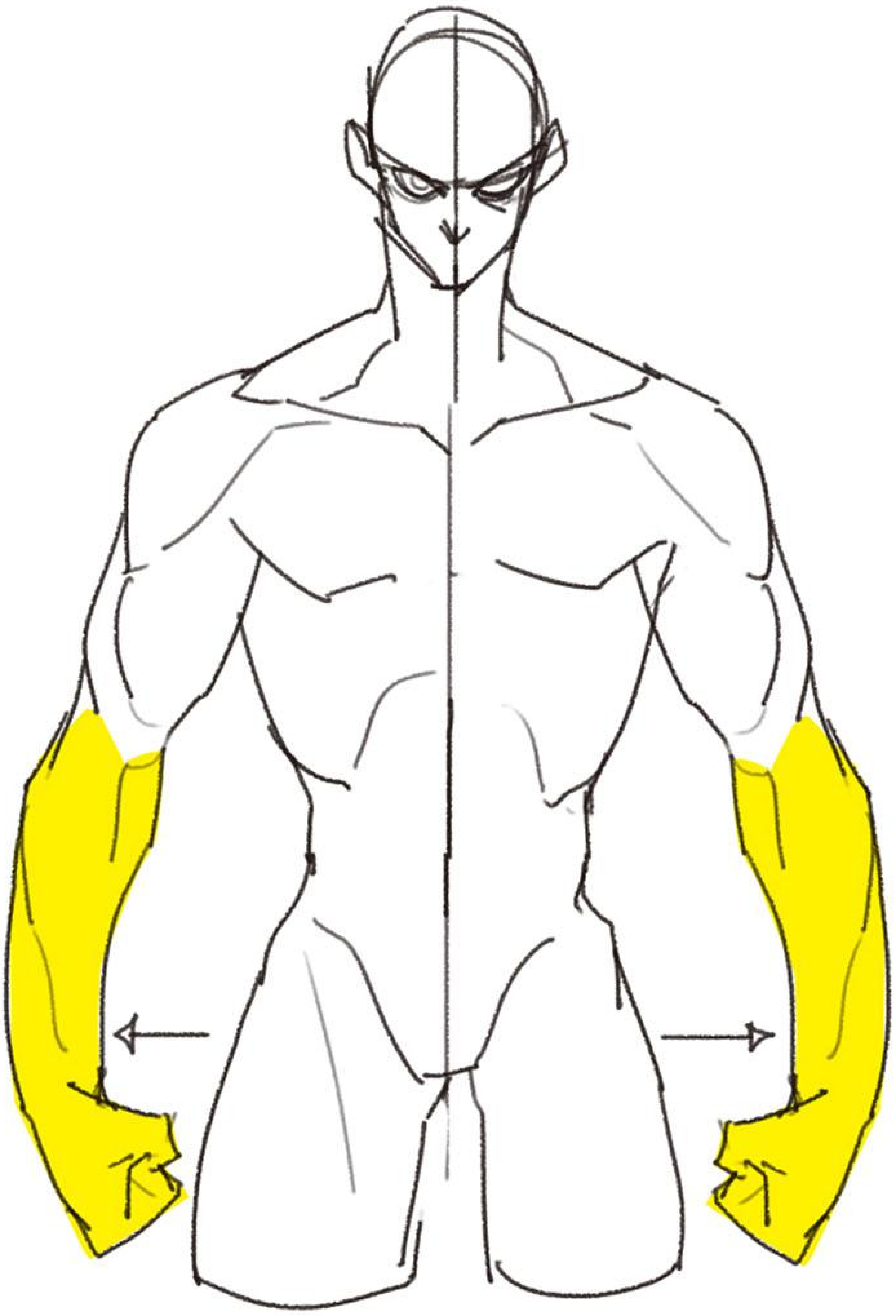
背中を曲げた上半身を後ろから見ると、
首にパースがかかり短く見えます。

背中には脇からお尻の
くぼみにかけて集まる
筋肉(広背筋)があります。

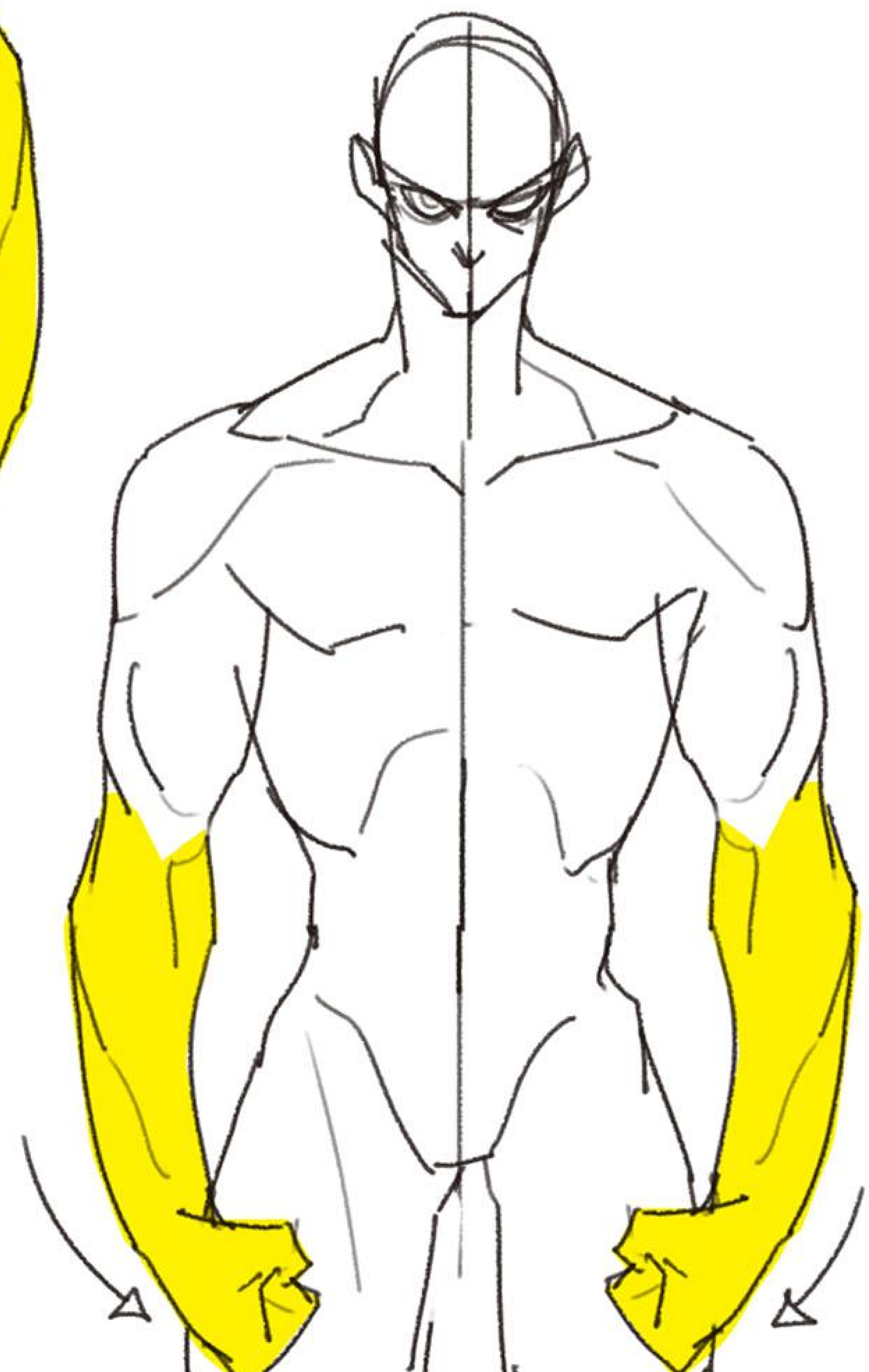


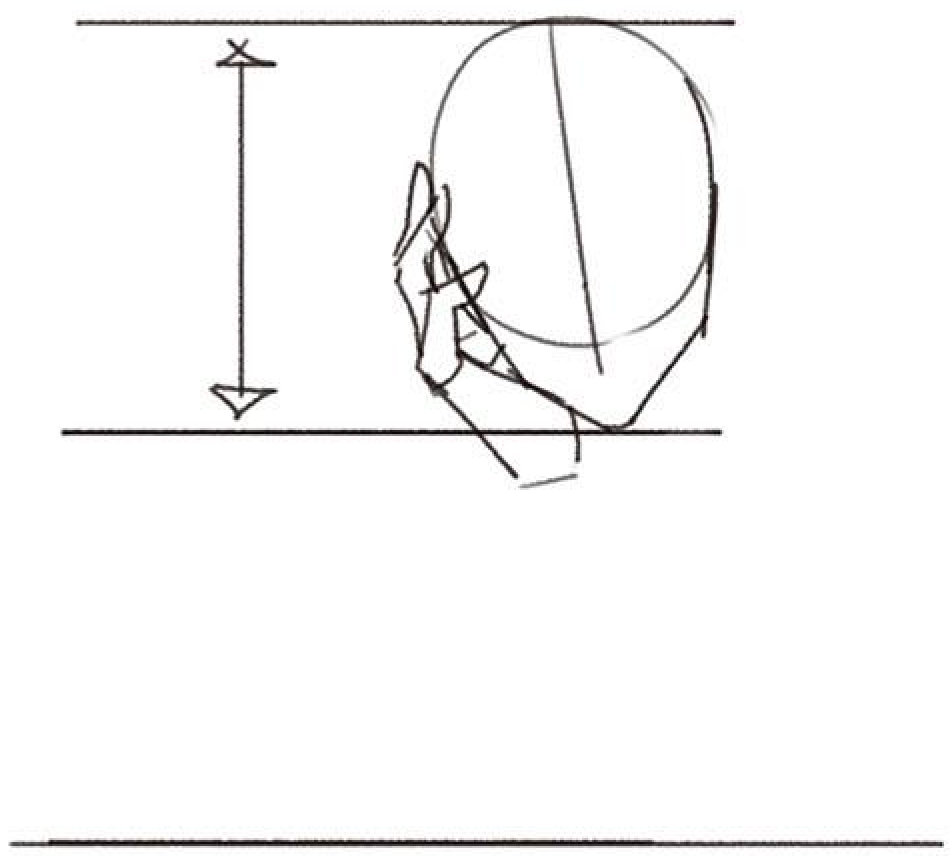


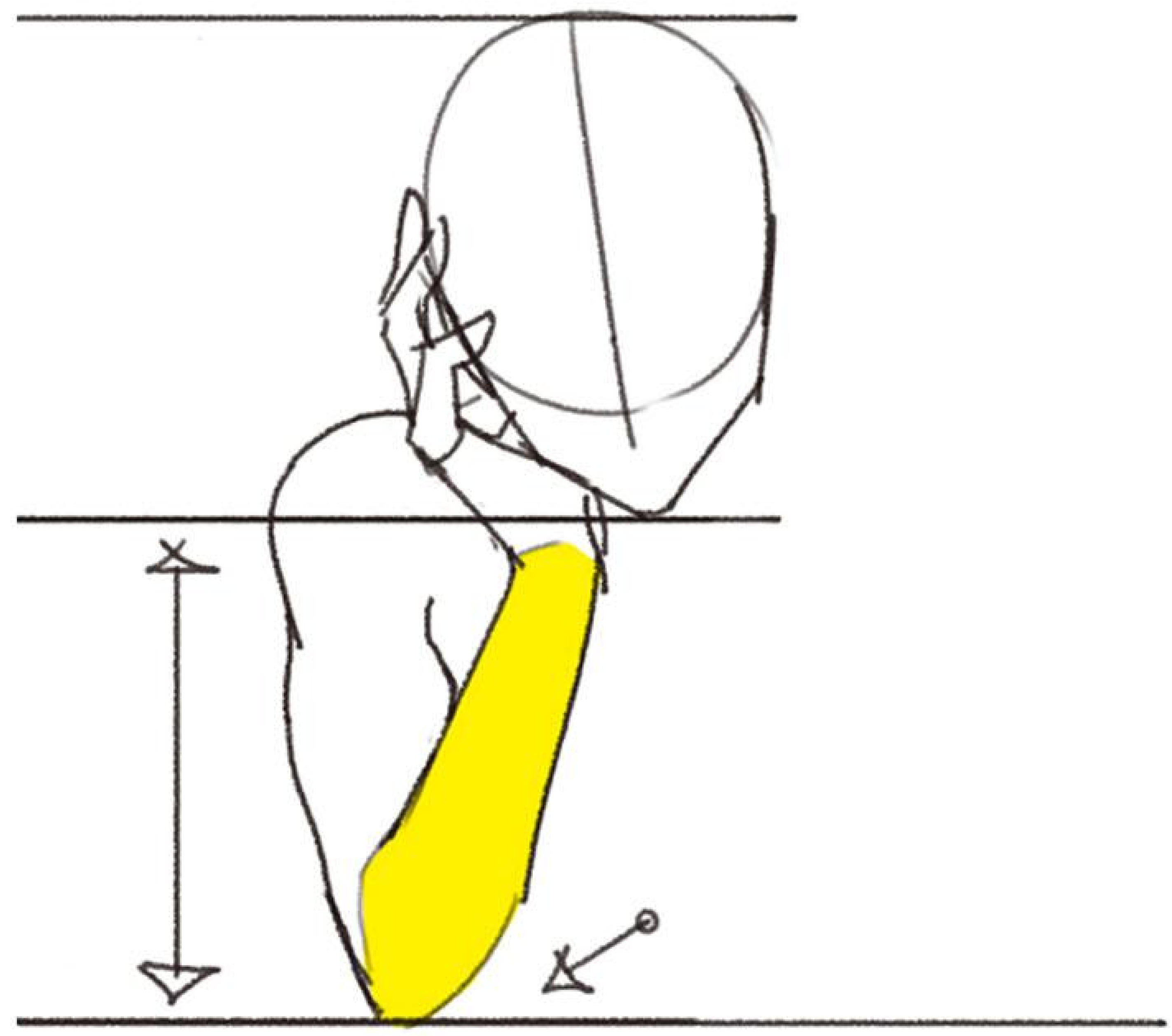
上半身 — 腕／手



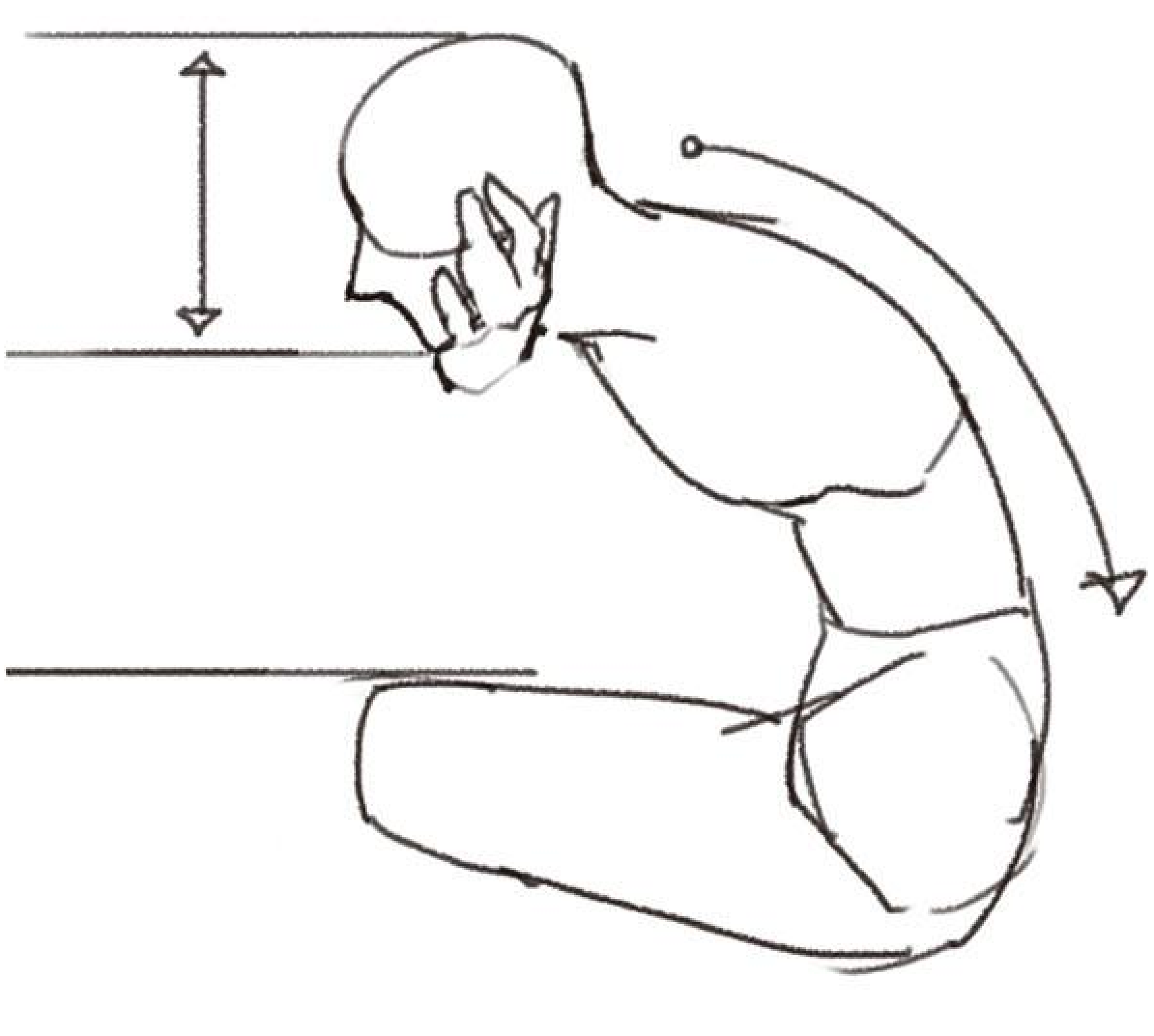
手が太ももに触れると、腕が広がっているときよりも、力が抜けているように見えます。







頬杖をついた姿勢を描くときは、
ひじの位置がポイントとなります。
ひじの位置は、あごから、およそ頭
部1個分の幅を置いて描きます。



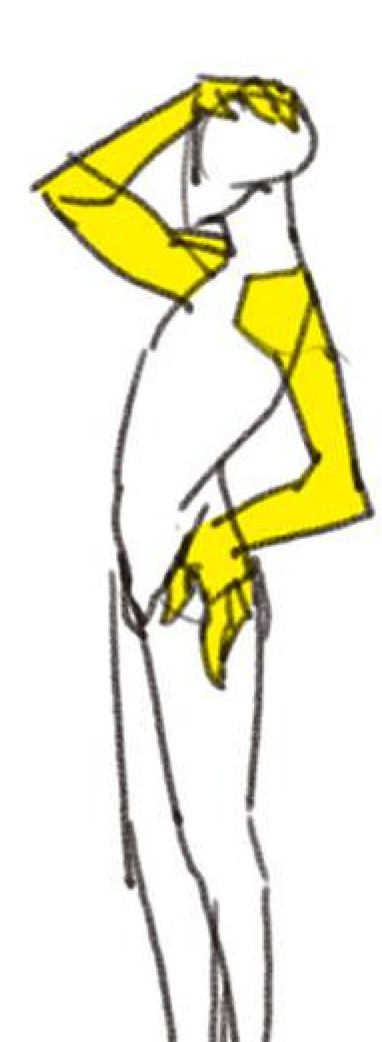


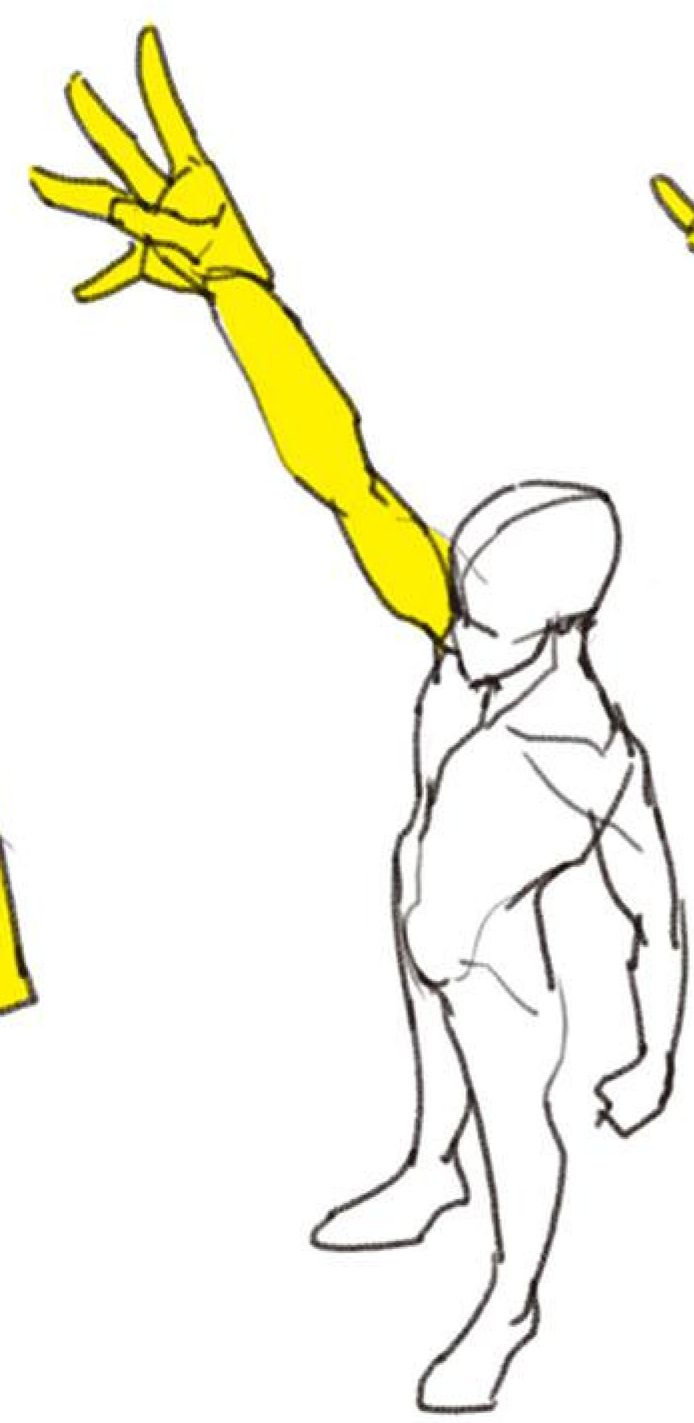
太ももにひじをつく場合、上半身を屈めて
頭部1個分の空間のアタリをとります。

脚を閉じた状態で腕に動きをつけると、
腕の運動性が強調されます。

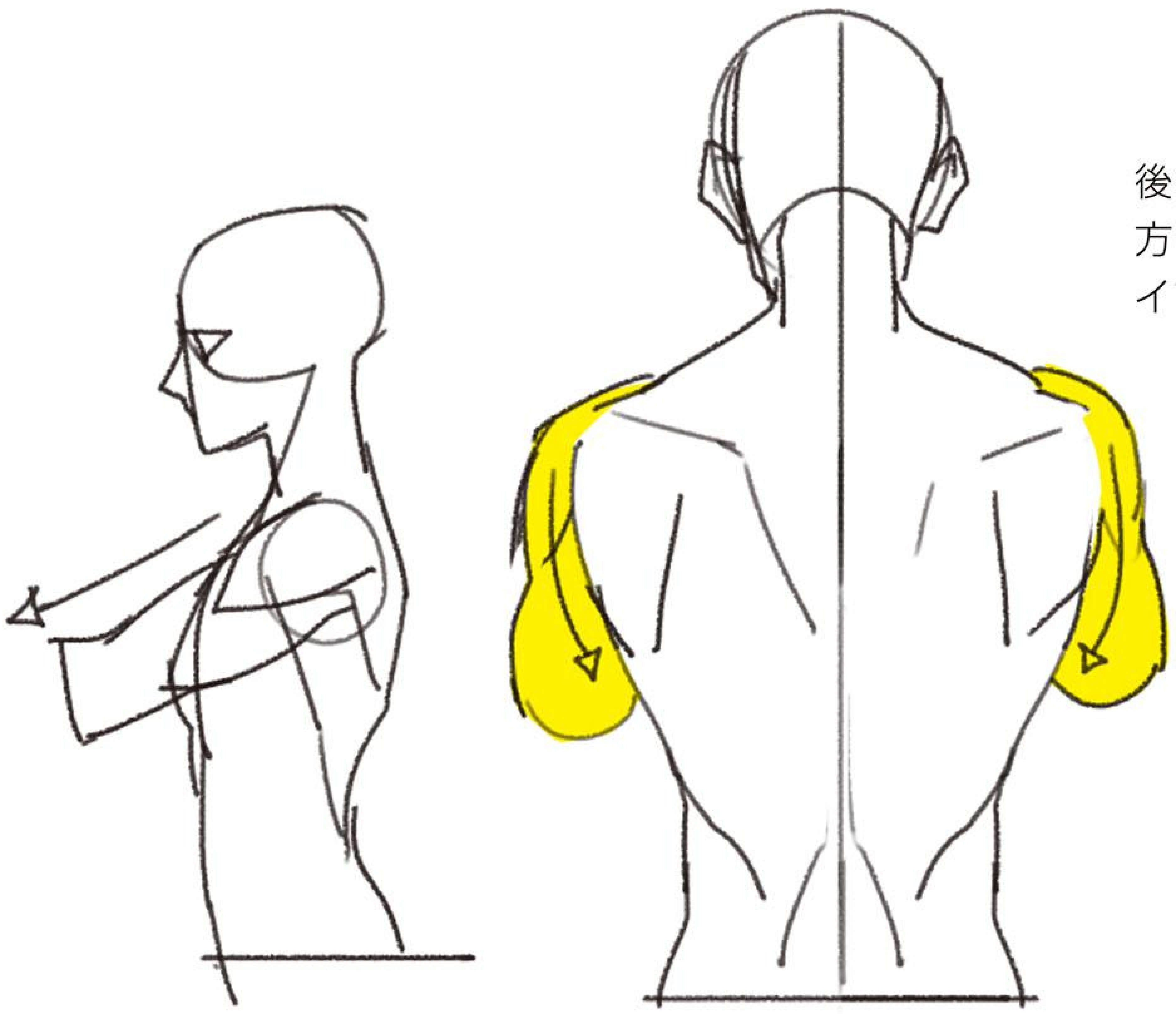






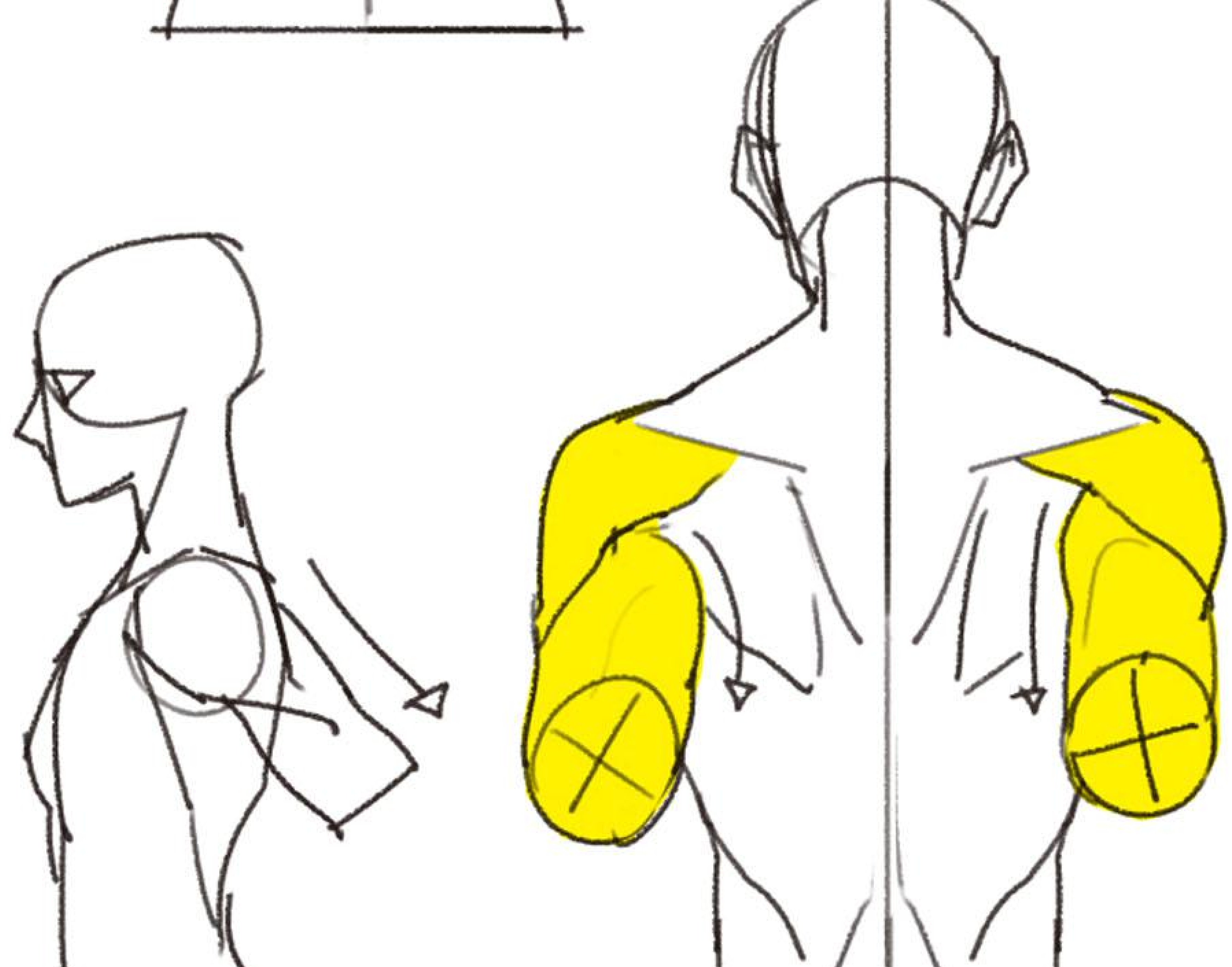




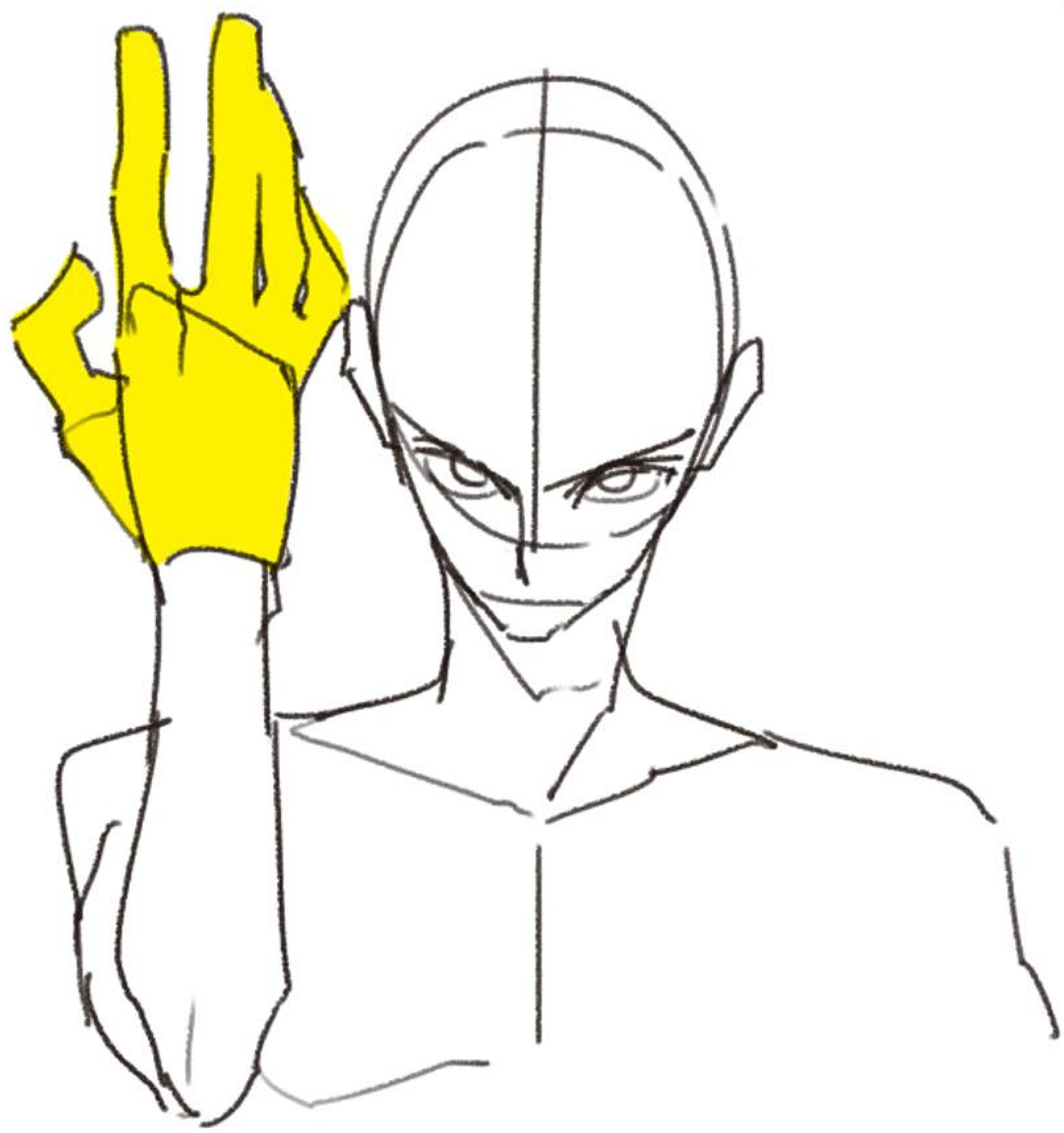


後ろ姿のときに、腕を前
方に伸ばすと、背中のラ
インが優先的に現れます。

後ろ姿のときに、腕
を後方に伸ばすと、
腕のラインが優先
的に現れます。

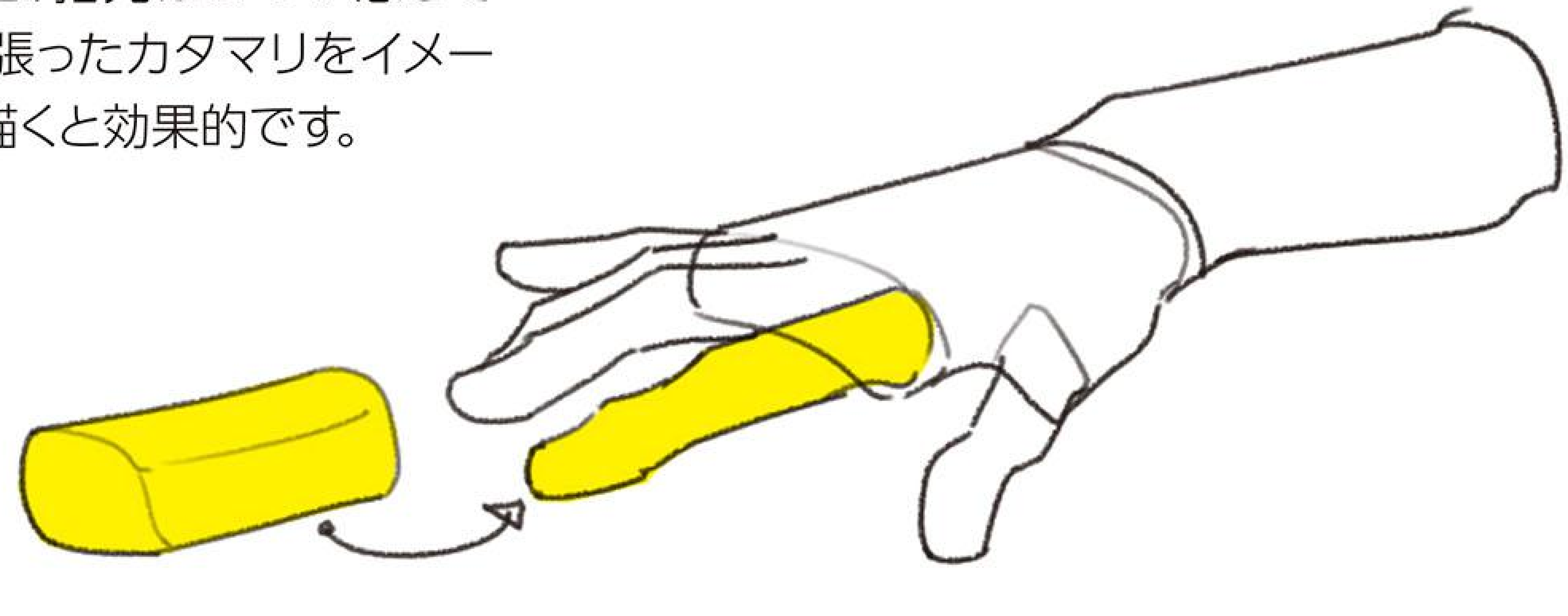


手と足を顔よりも大きく描くと、
マンガ的な特徴を持たせた人
体比率のスタイルとなります。



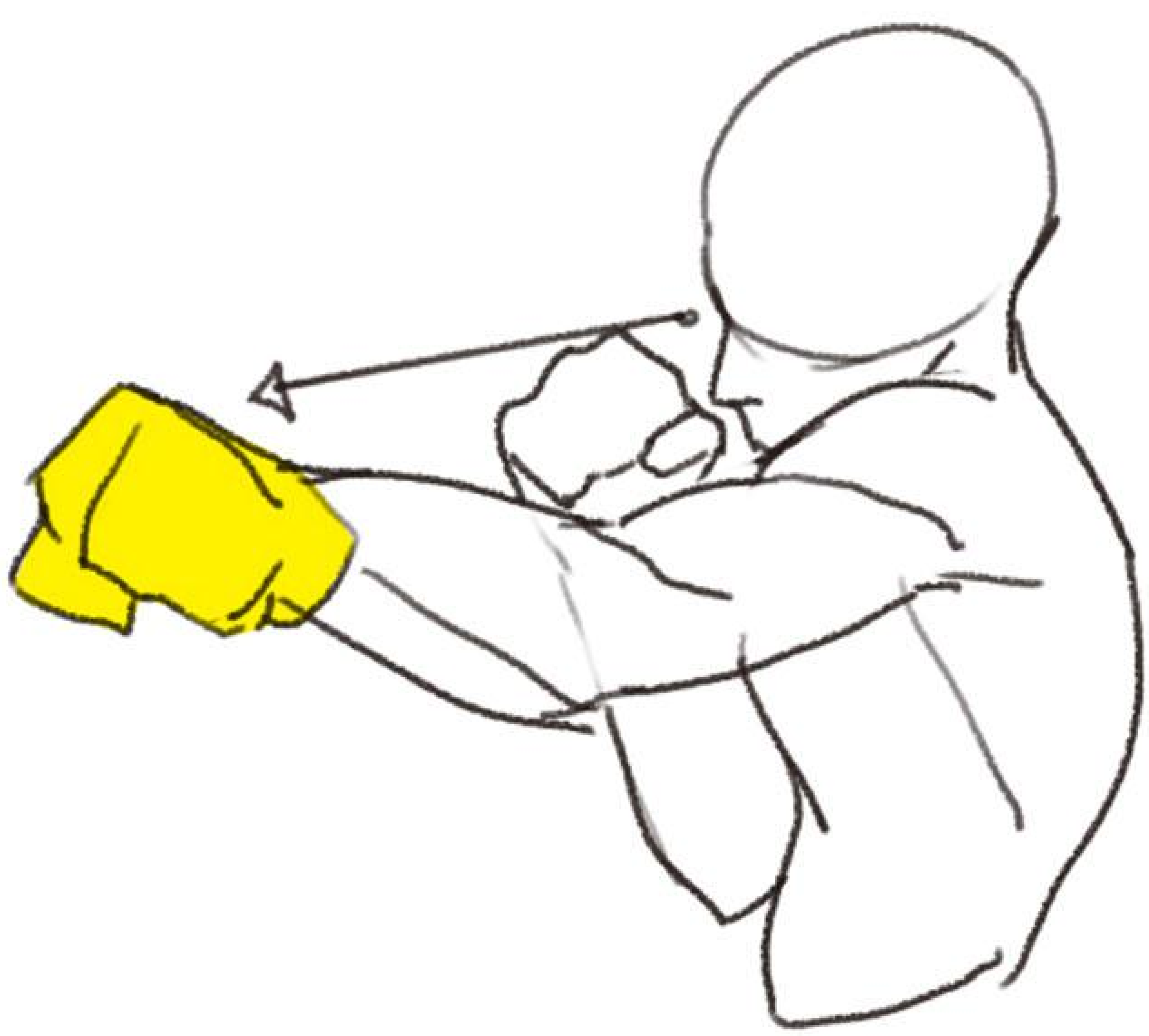


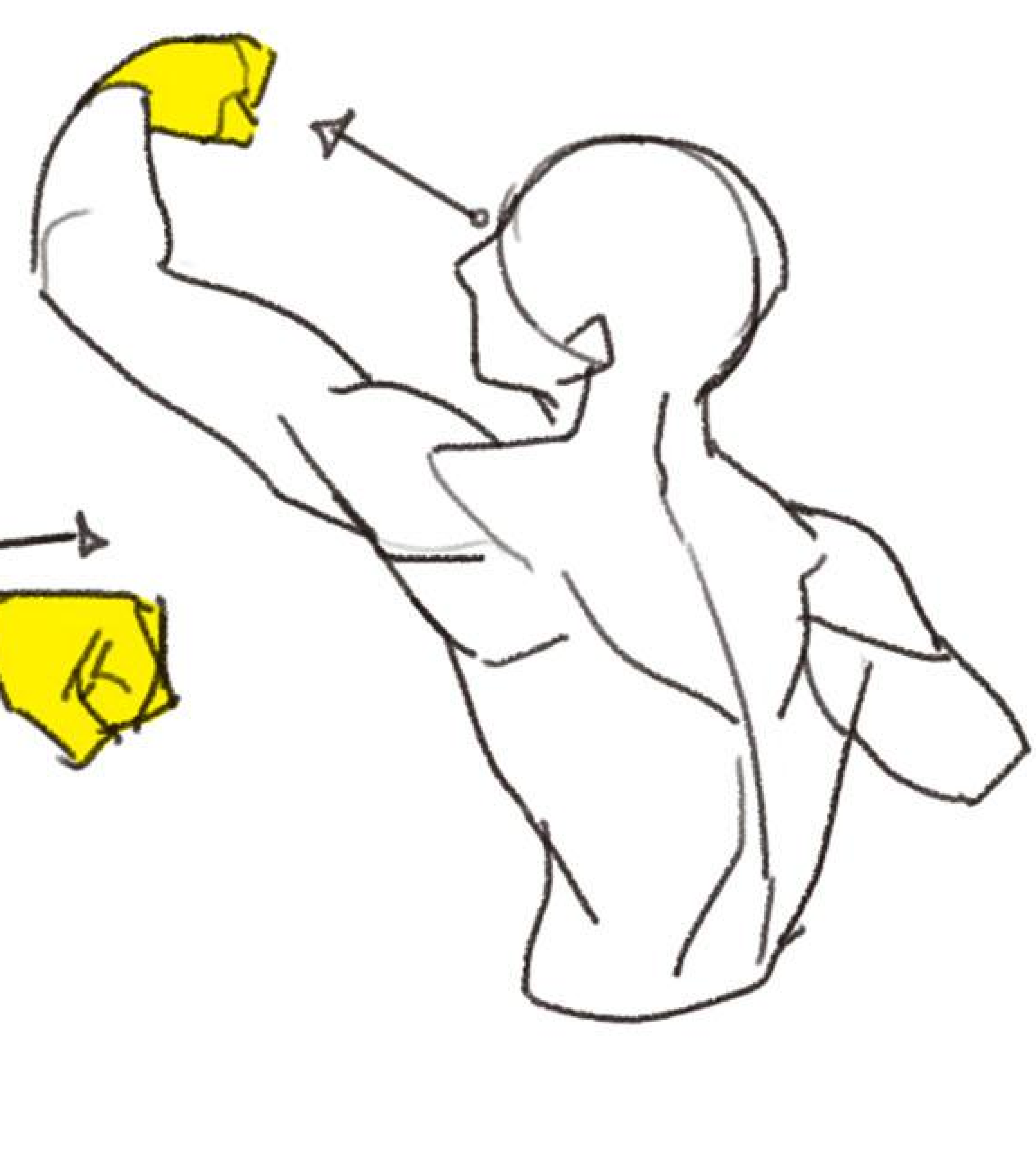
このとき、指先はごつい感じで
やや角張ったカタマリをイメー
ジして描くと効果的です。

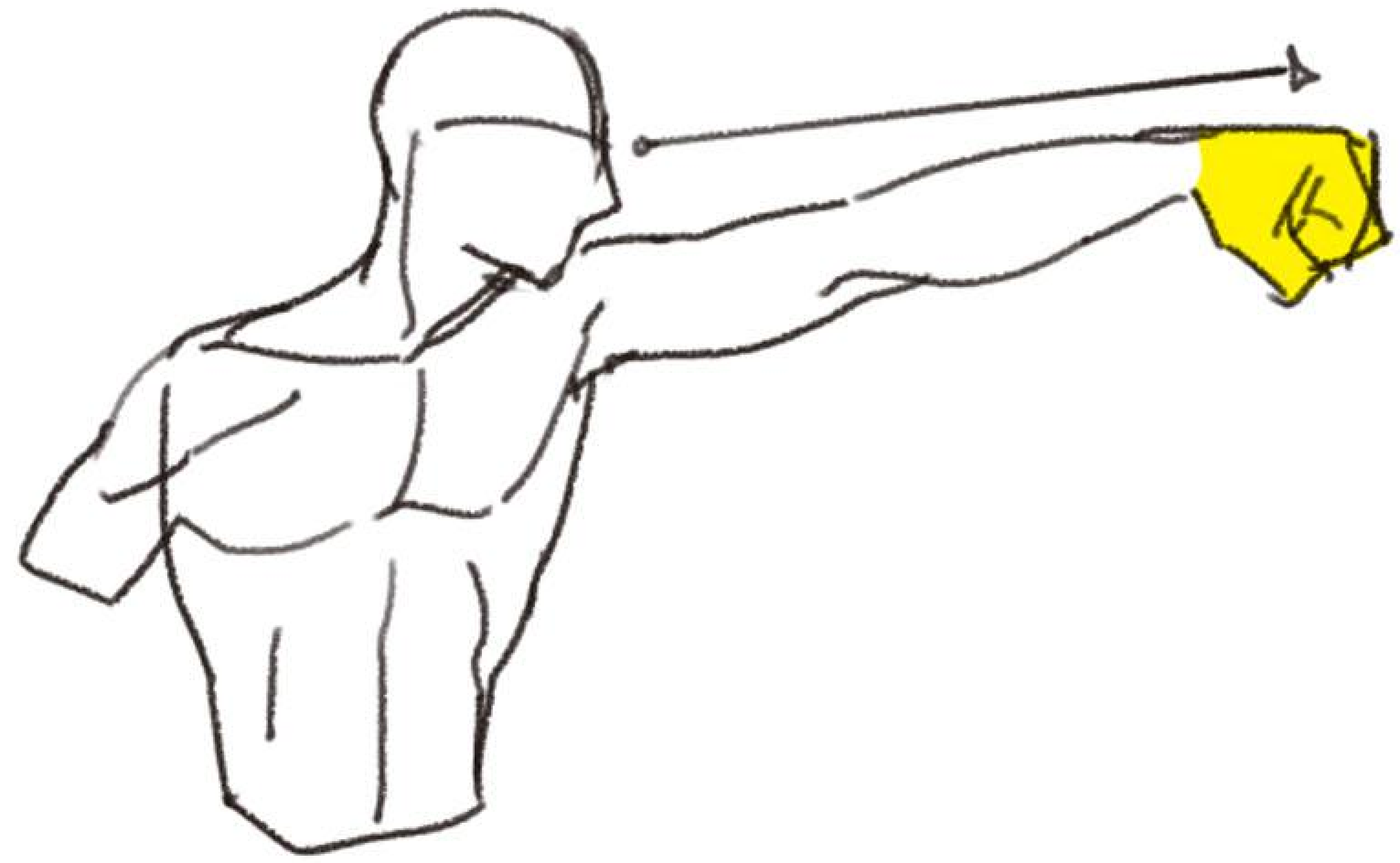


腕を前に伸ばして拳を握る
ポーズは、視線が拳に向く
ようにするとよいでしょう。



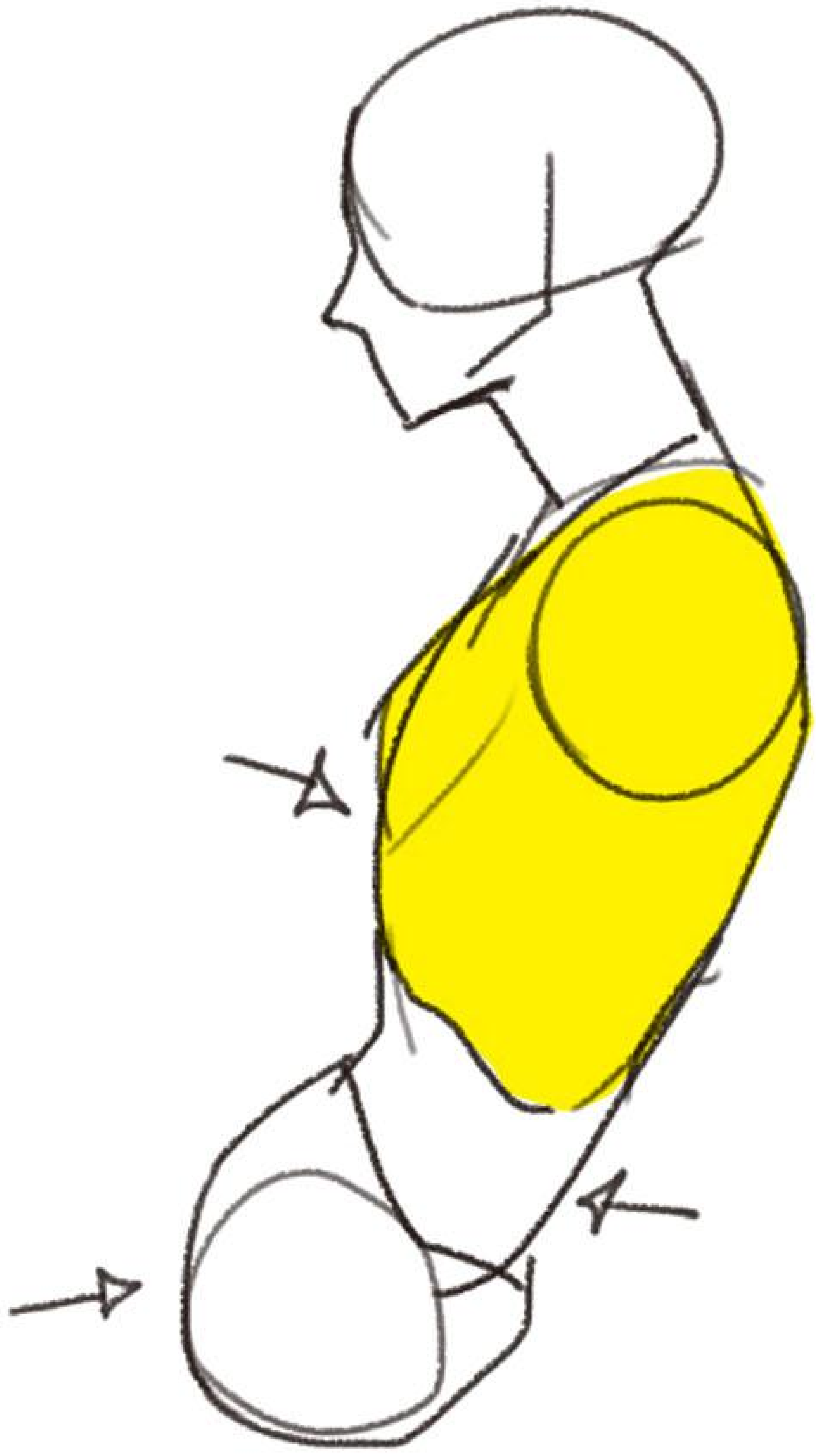


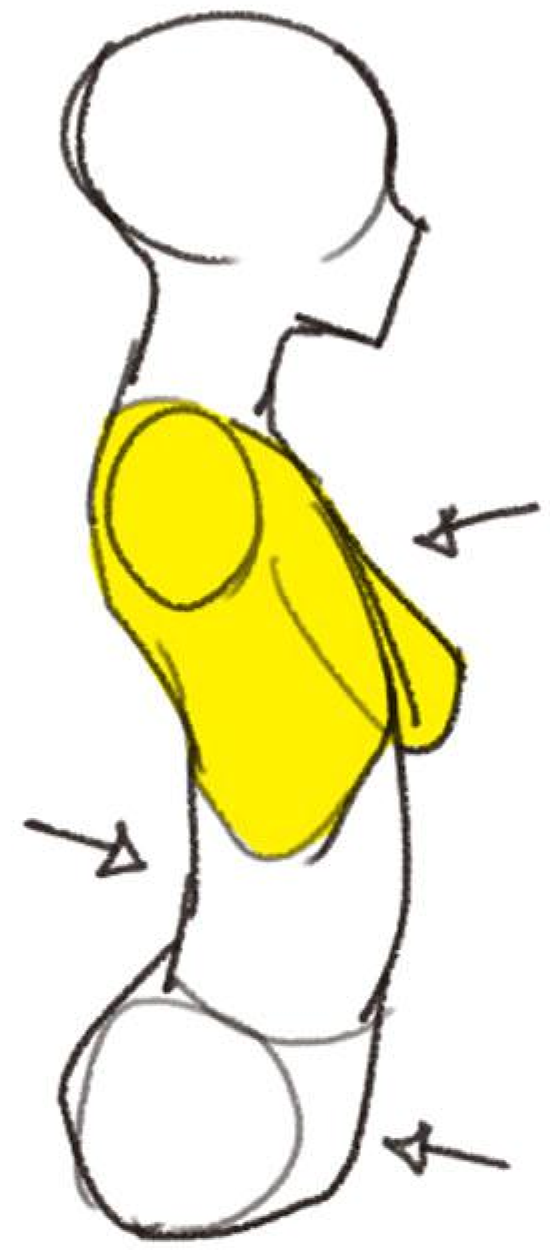


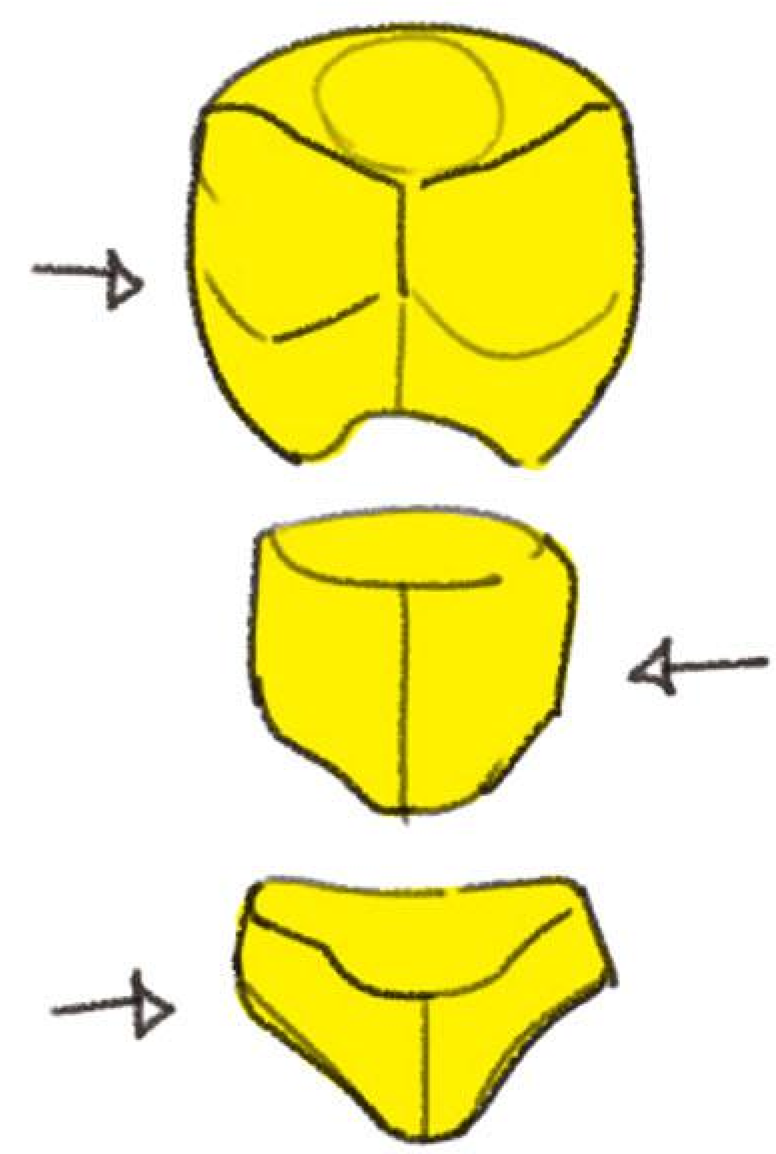


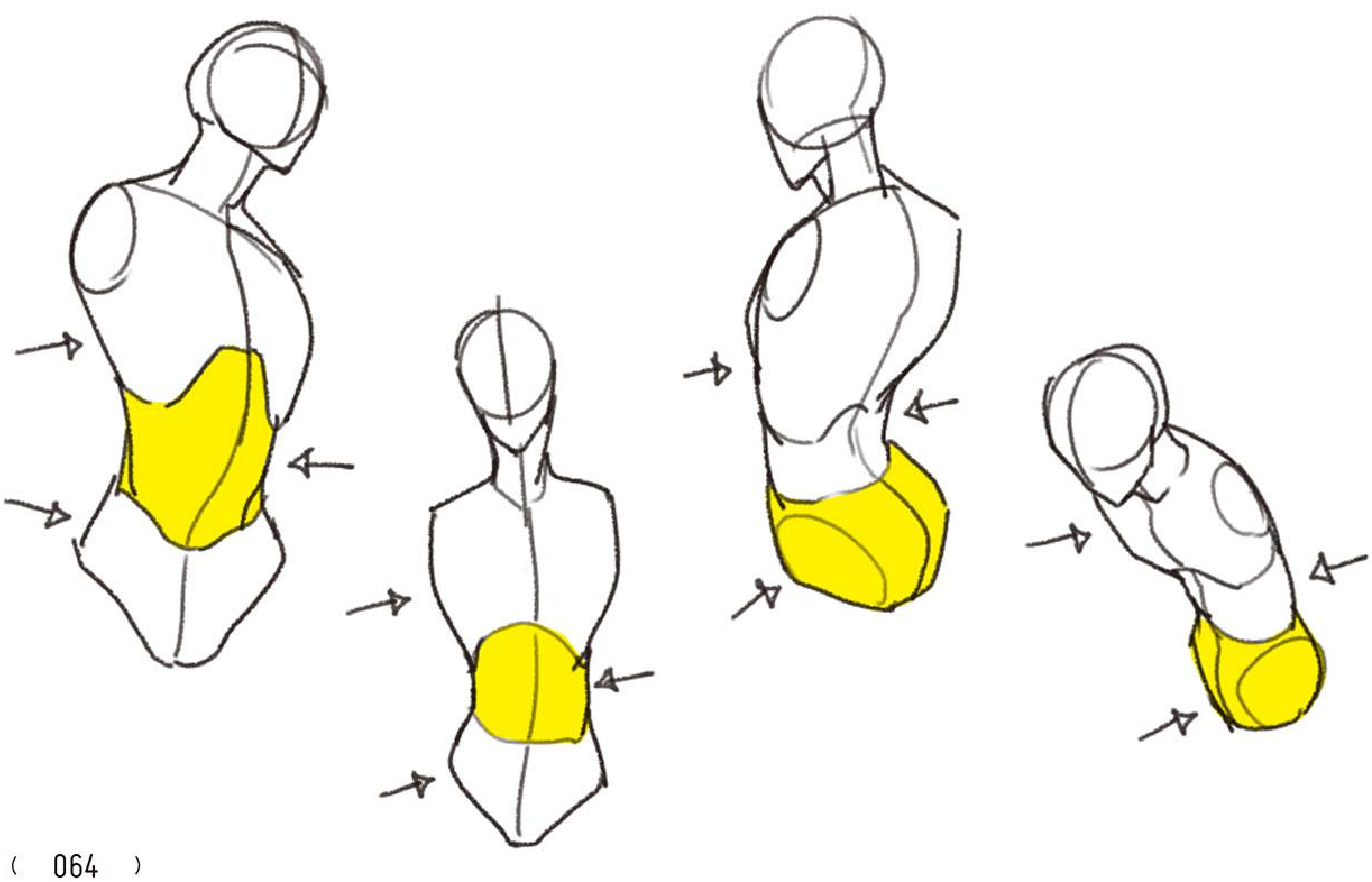
上半身 — 流れ

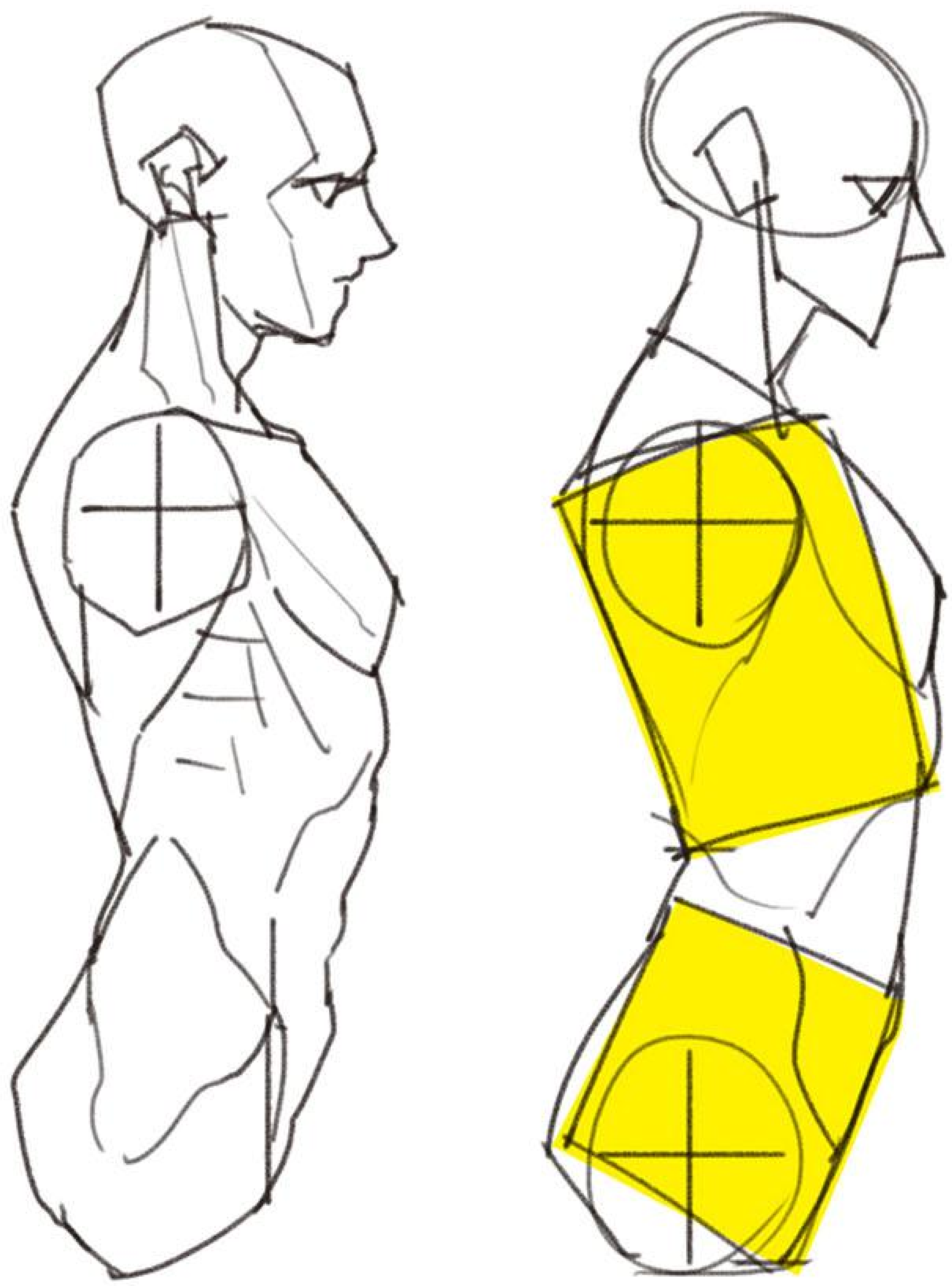
上半身を描くときは、胸、お腹、骨盤の3つのカタマリに分けて描きます。



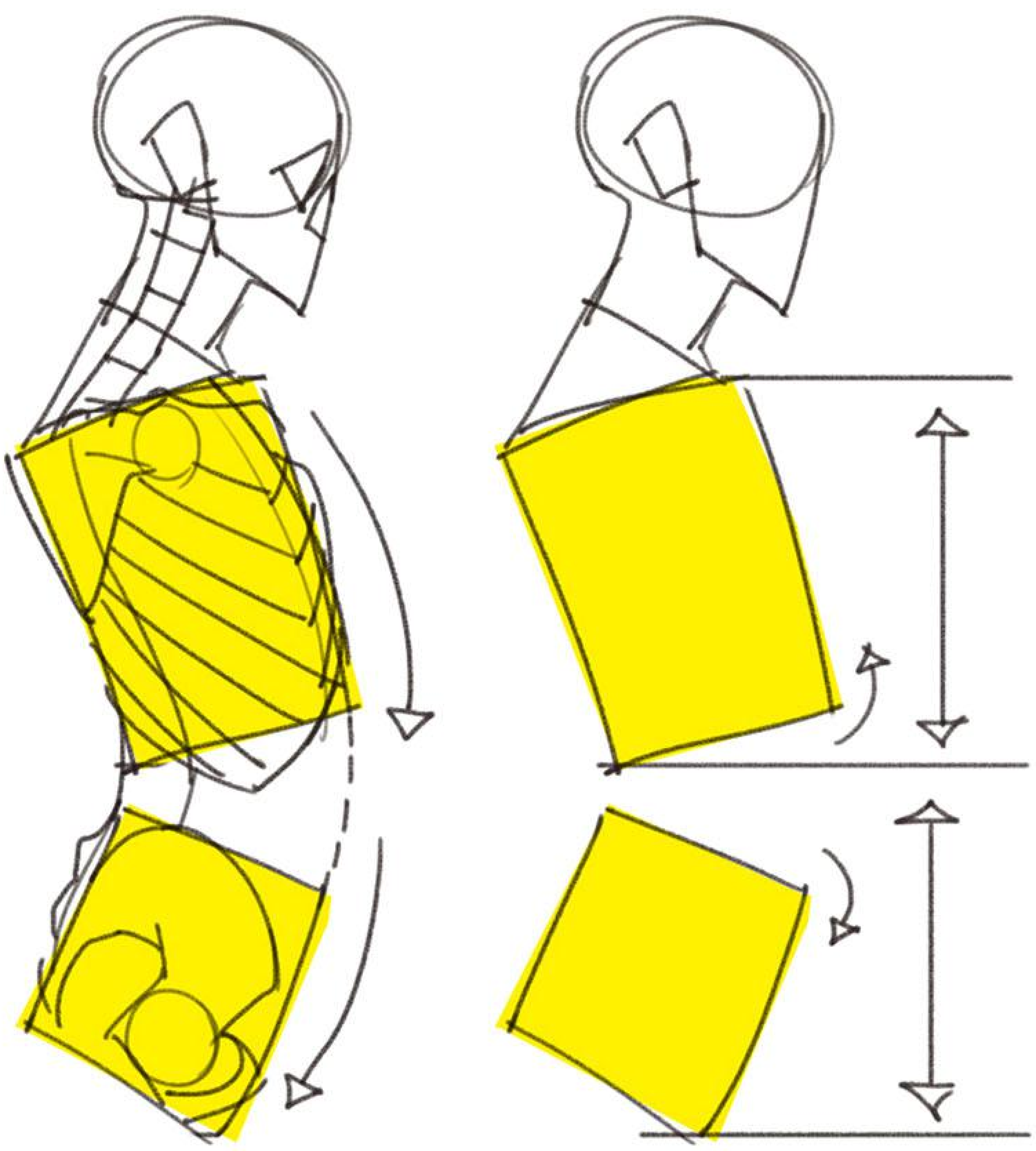




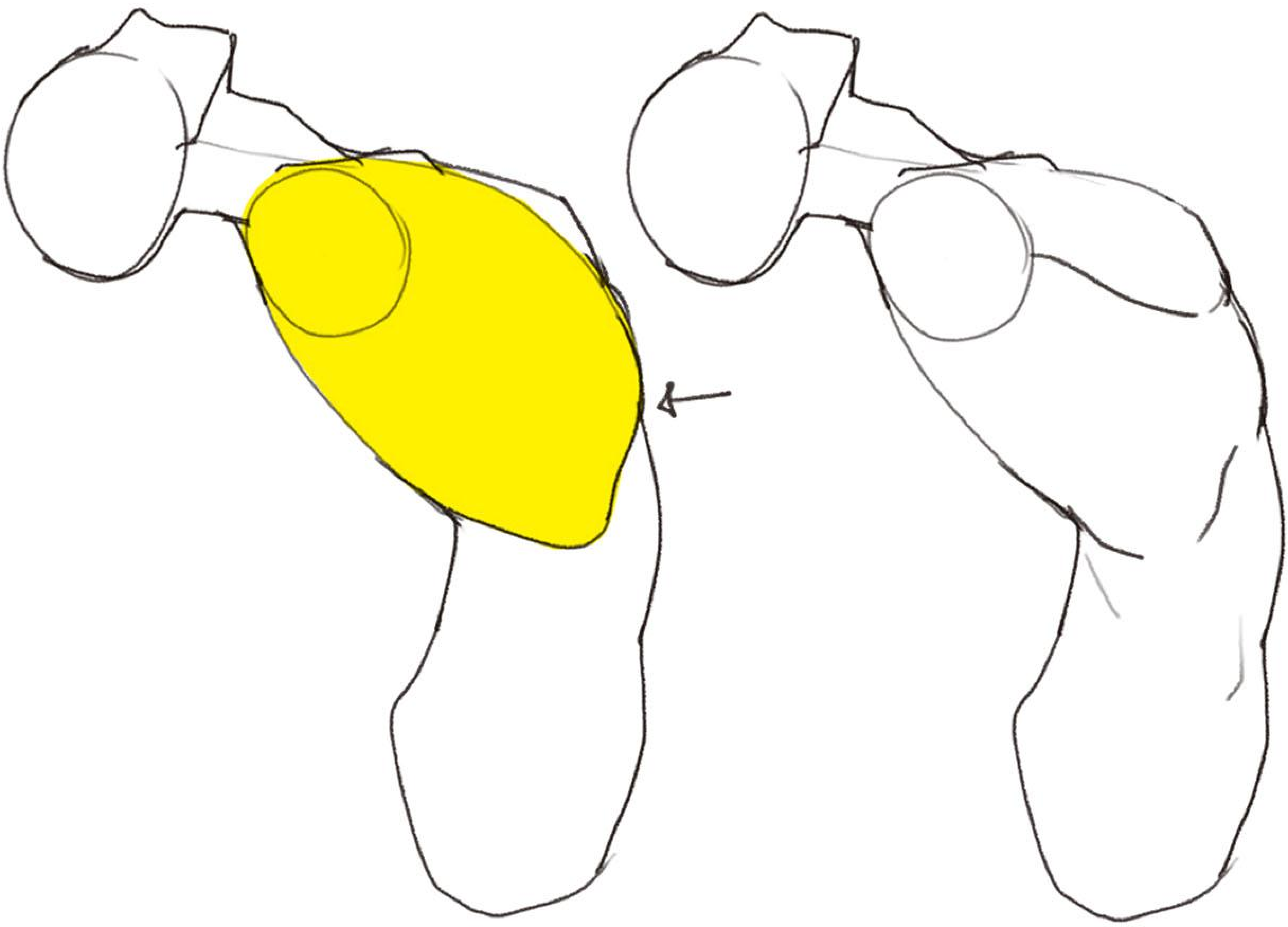




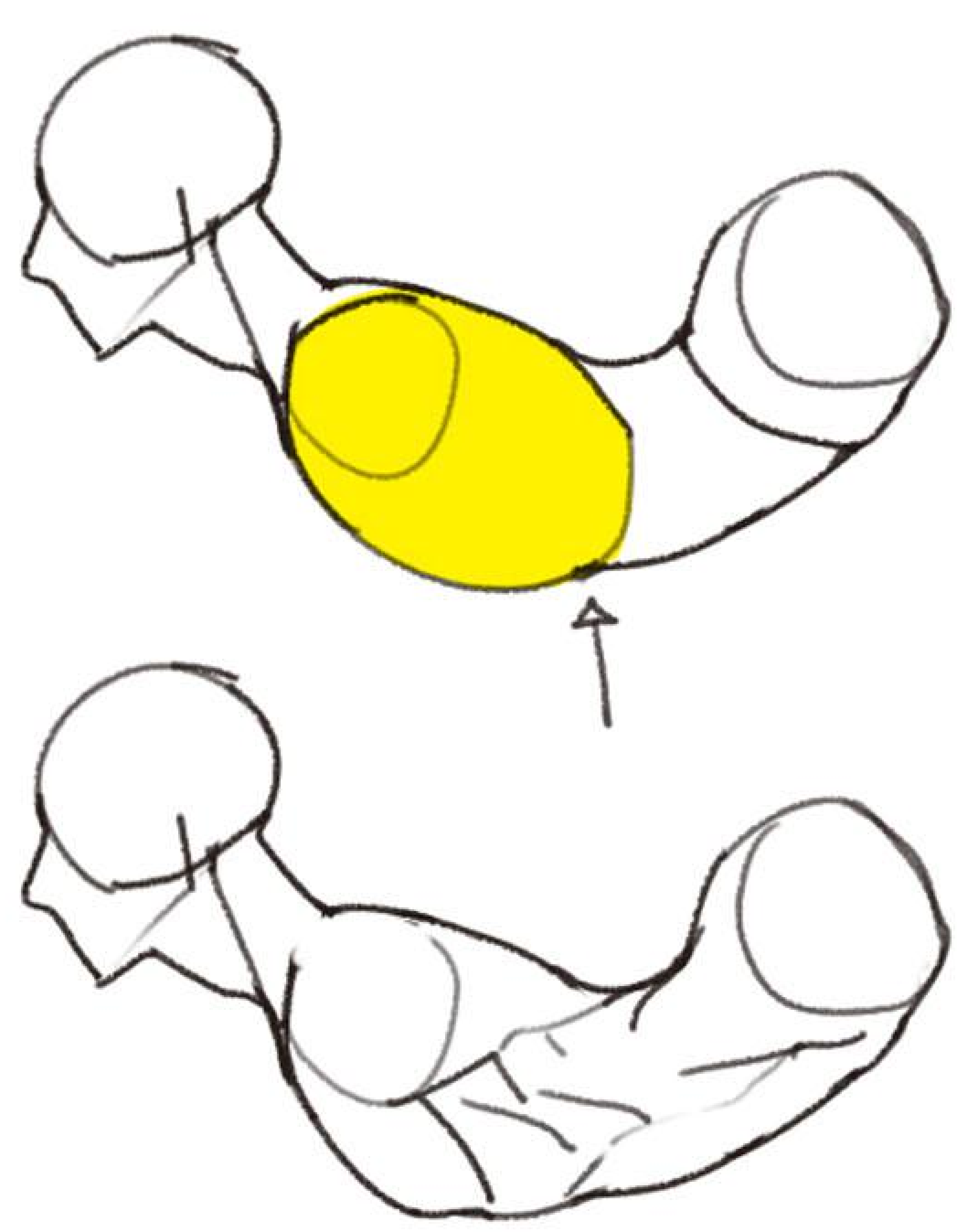
上半身を描くときは、
胸は前方に、骨盤は
後方に向かせます。

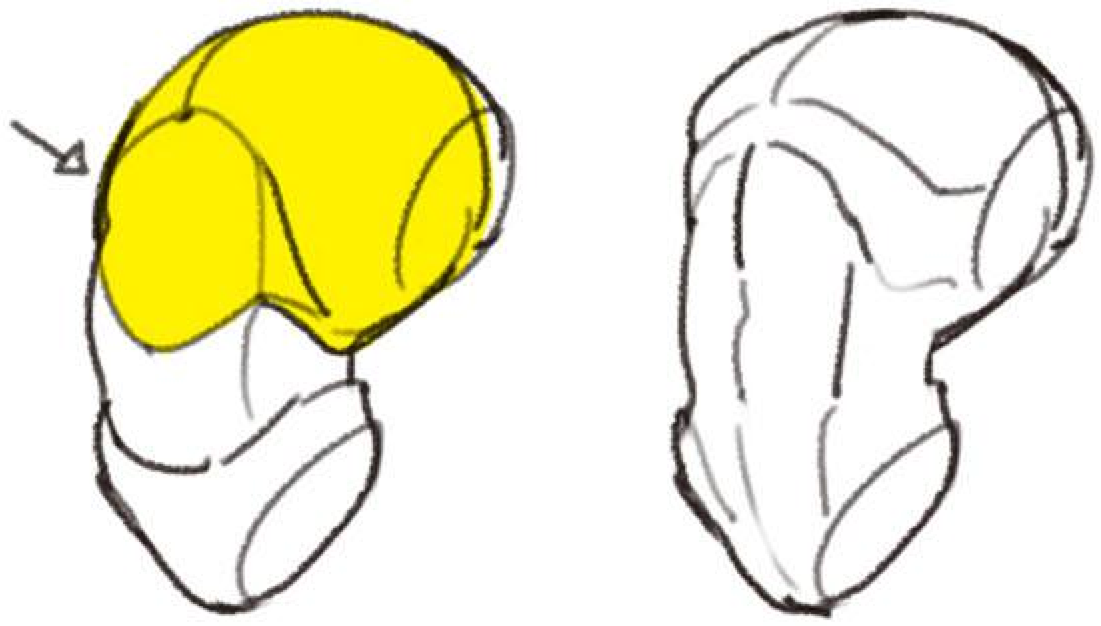


弓のように反った流れで
描くことで、上半身が安
定して見えます。



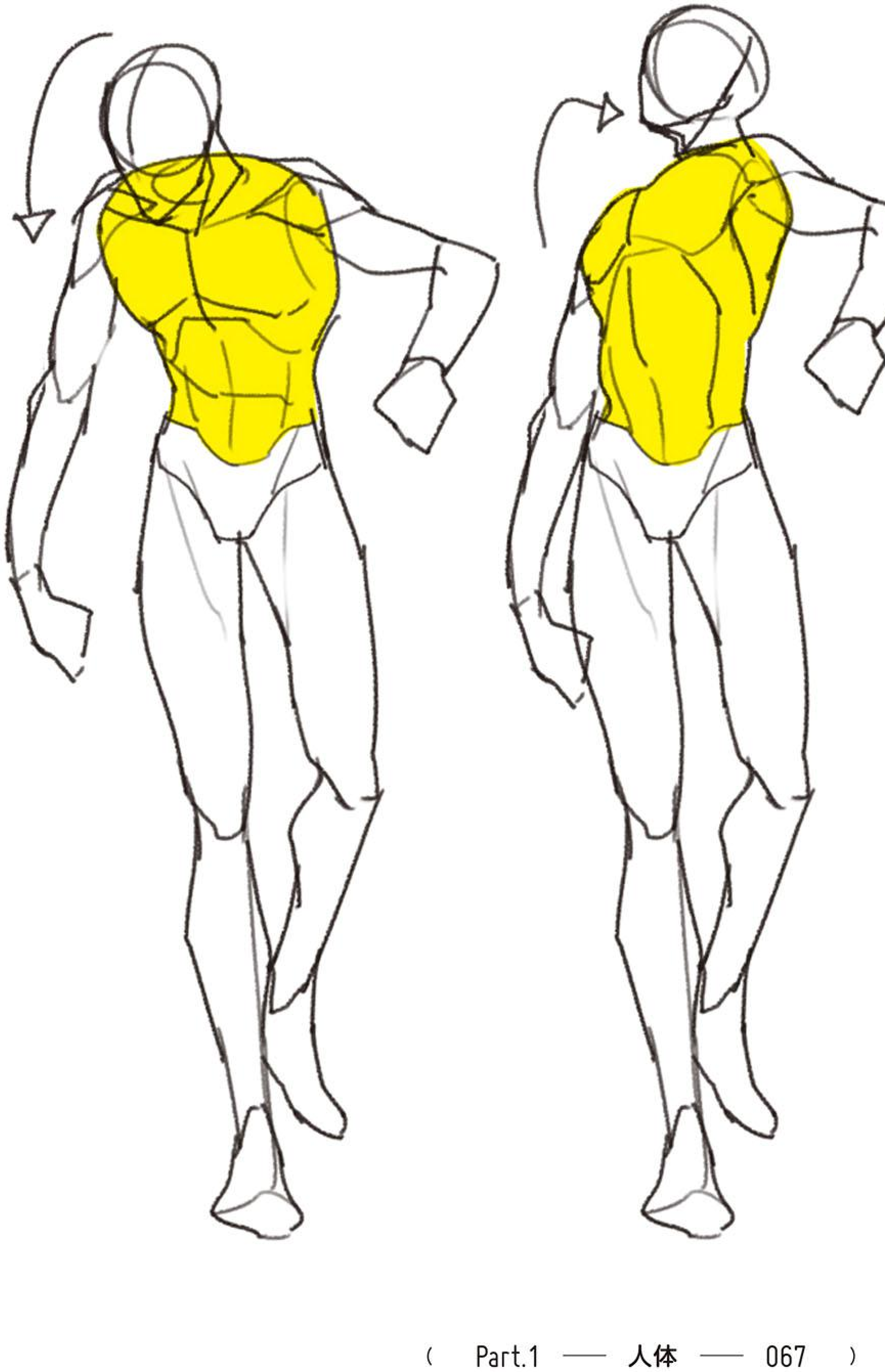
上半身を後方に大きく反らせると、肋骨の突き出たシルエットがお腹の上側に現れます。

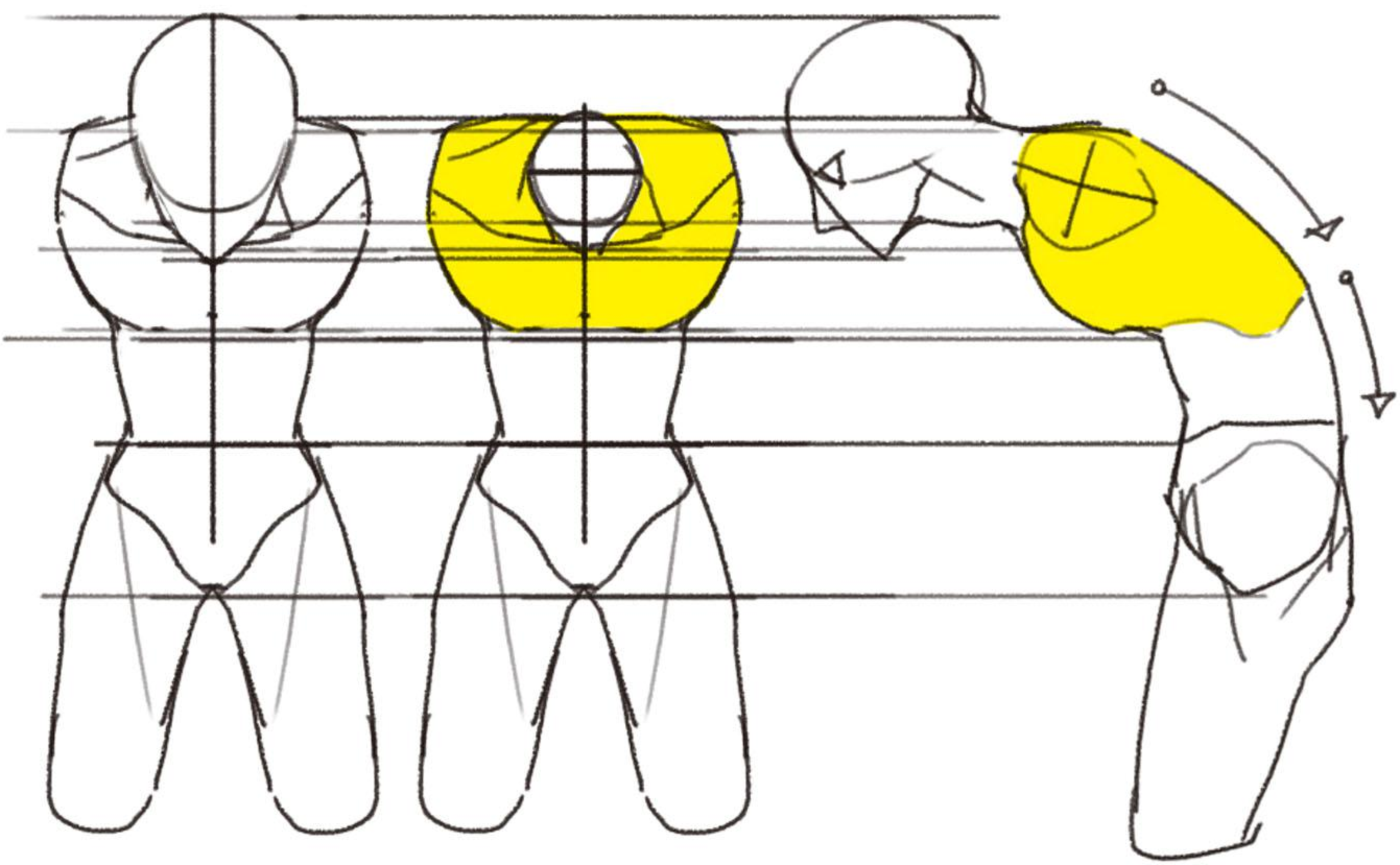




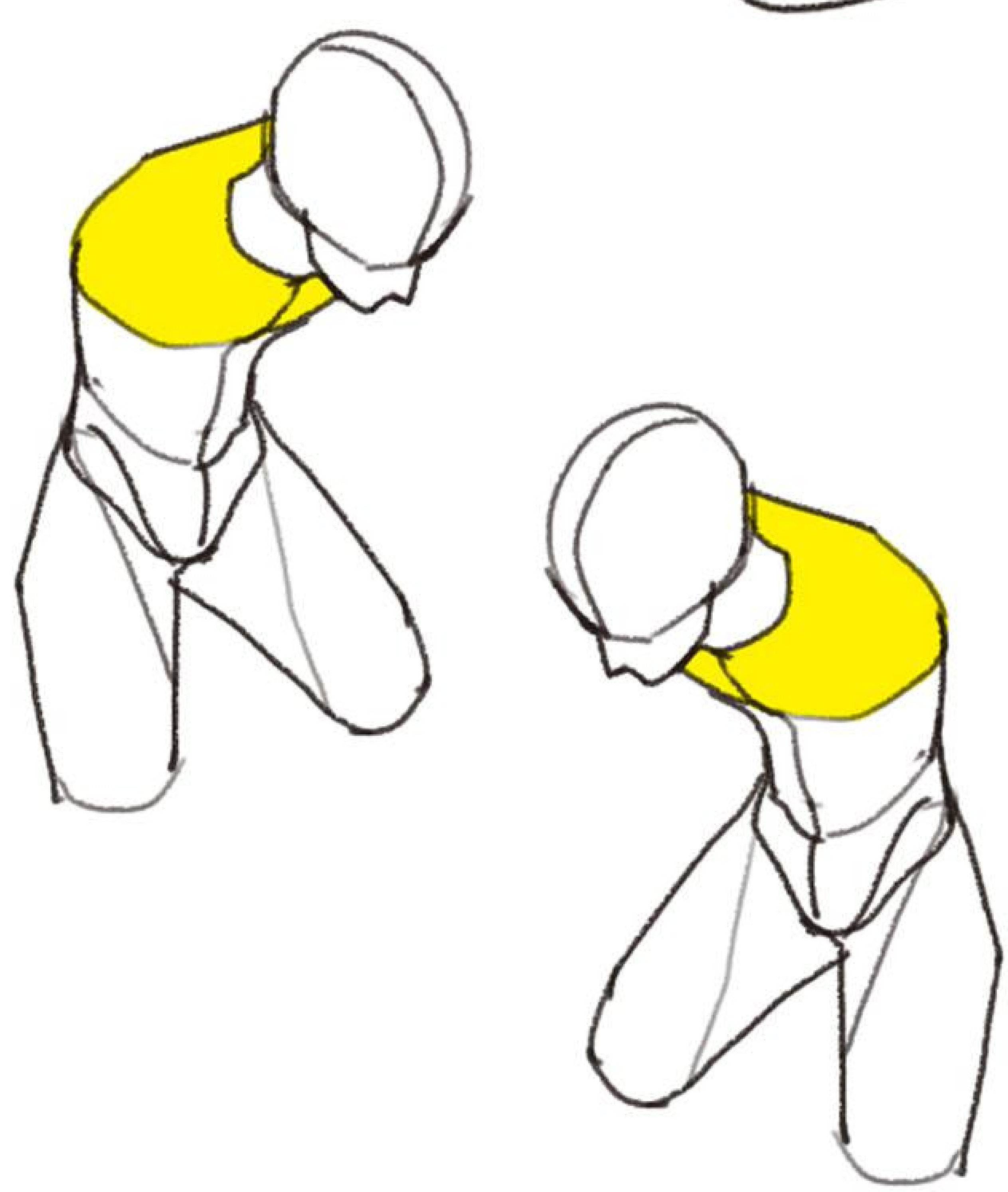


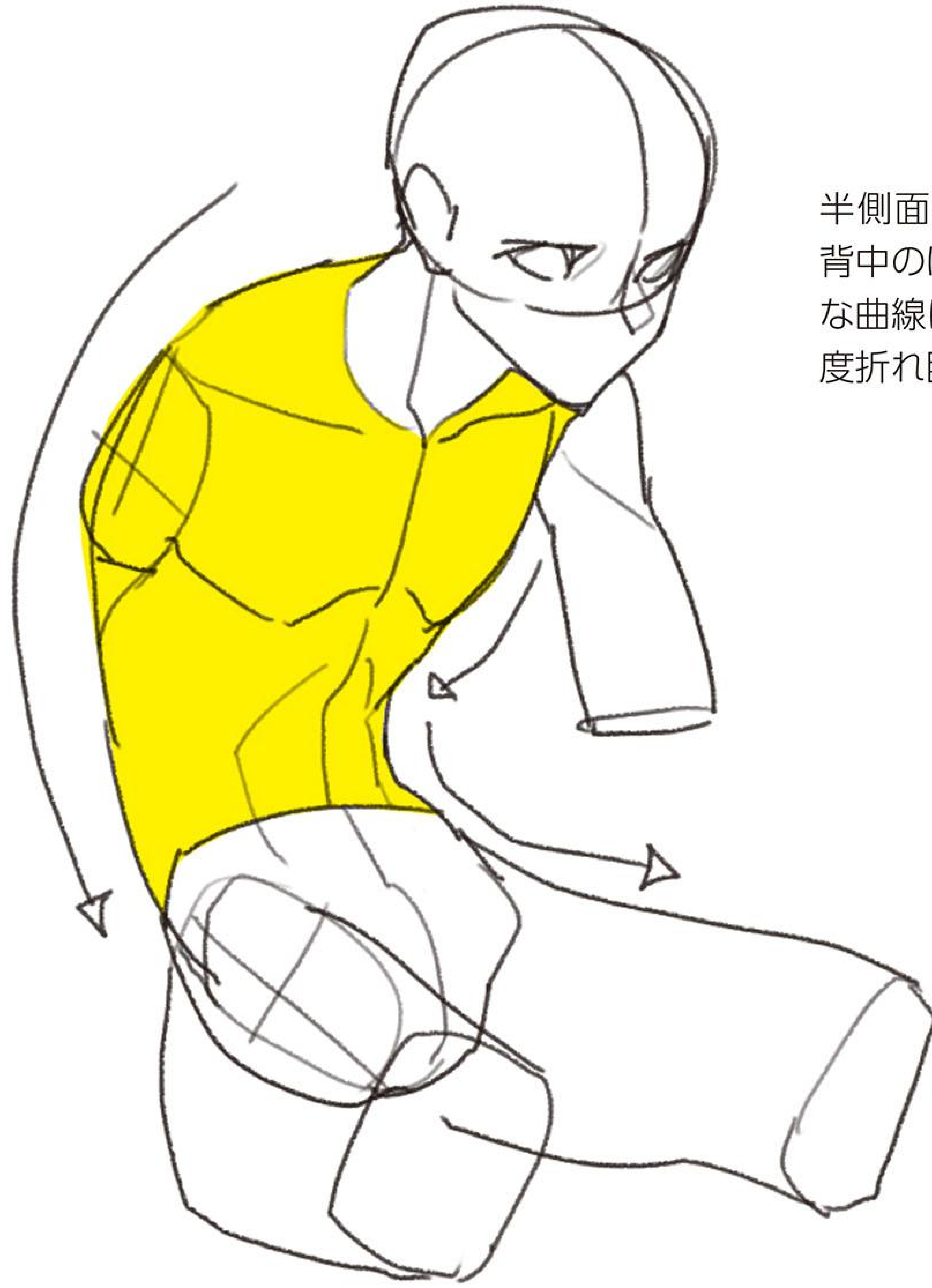
上半身を軽く屈ませたり後ろに
反らせたりする動きだけでも、
躍動感を表現できます。



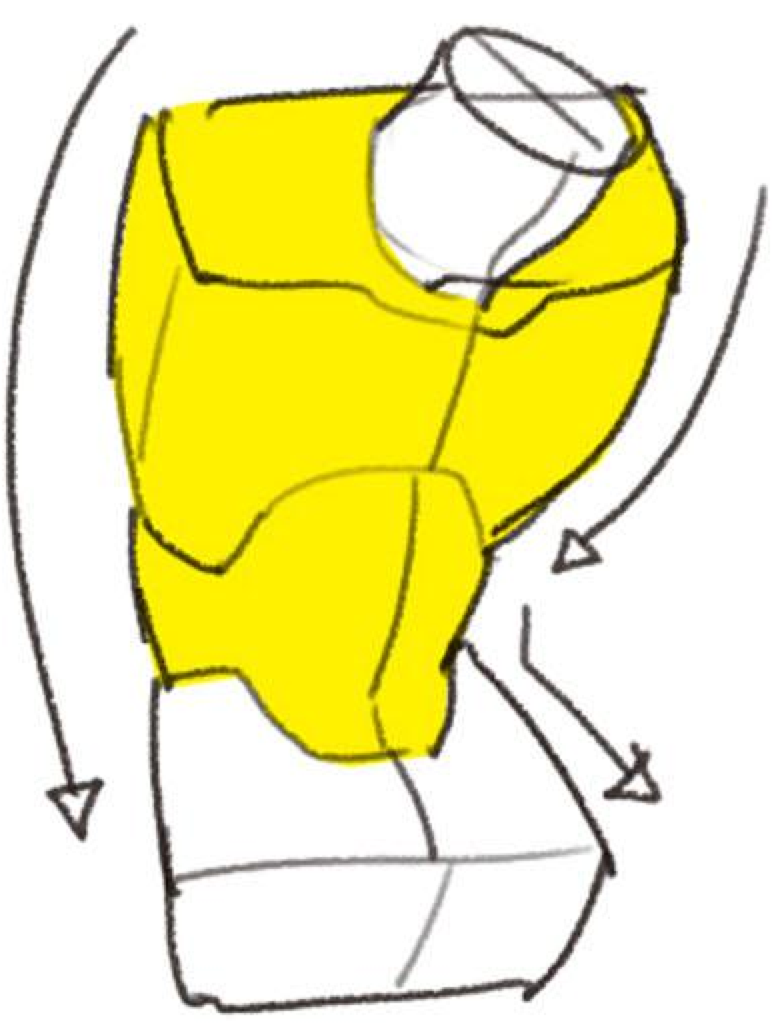


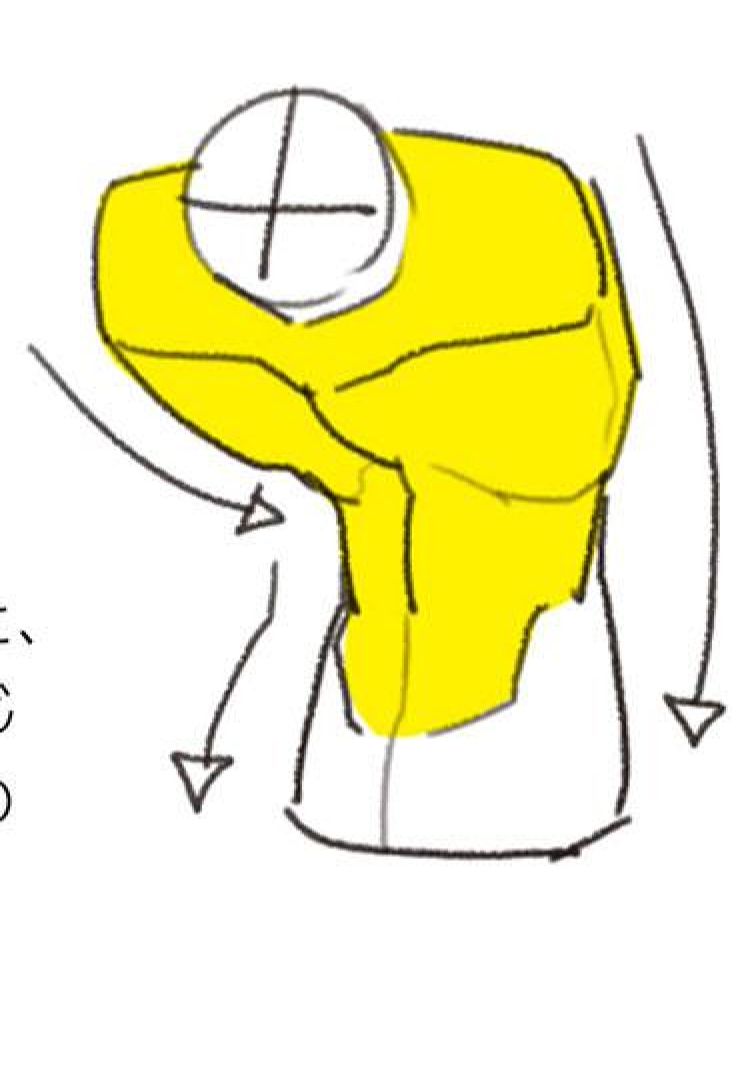
上半身を屈めると、胸とお腹が曲がります。このときお腹よりも胸のほうが大きく曲がるため、別角度で見ると胸の面積がだいぶ省略されます。





半側面図のときに上半身を屈めると、
背中のほうは首から骨盤にかけて大き
な曲線に、胸のほうはお腹の部分で一
度折れ目が入るシルエットになります。

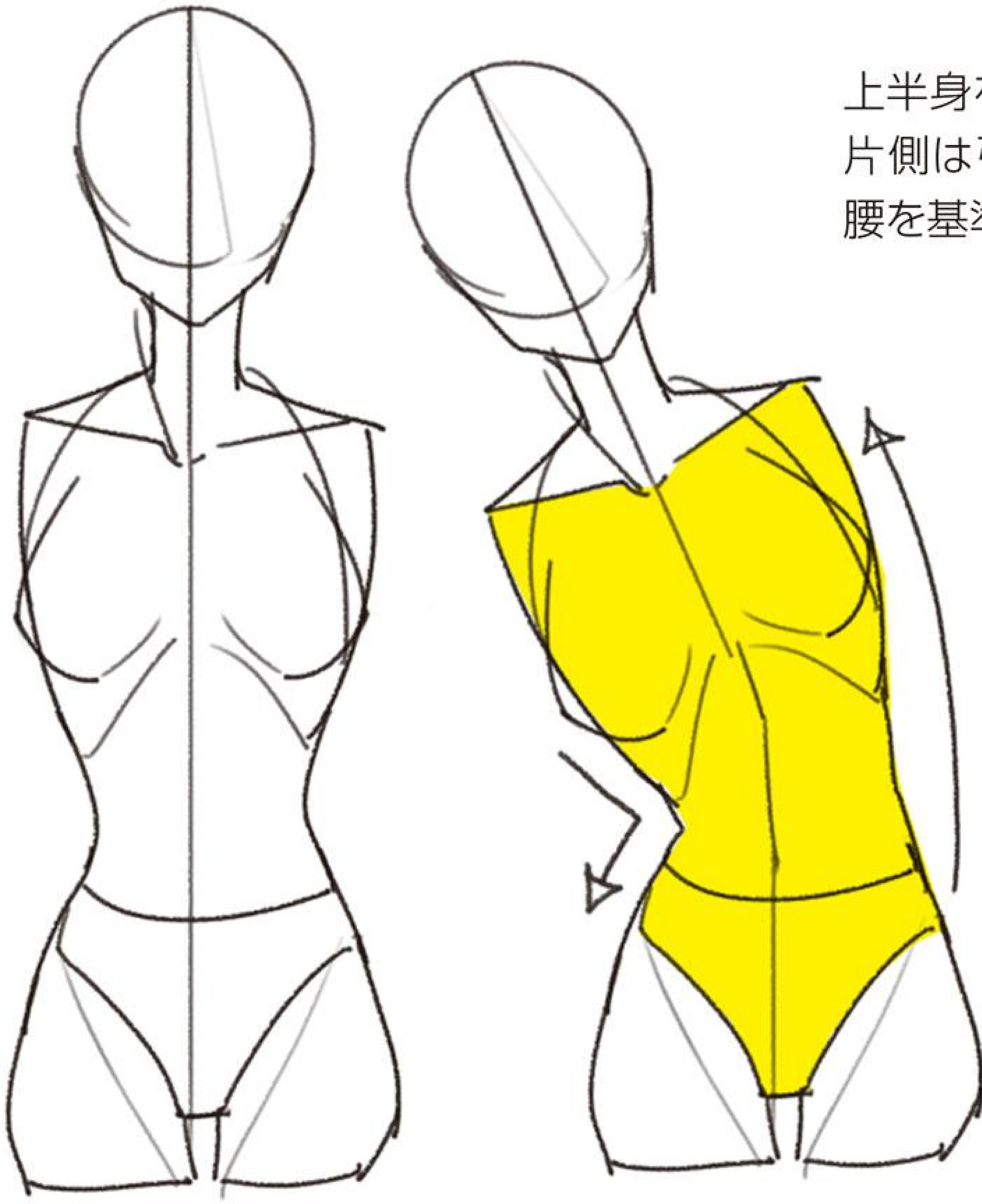


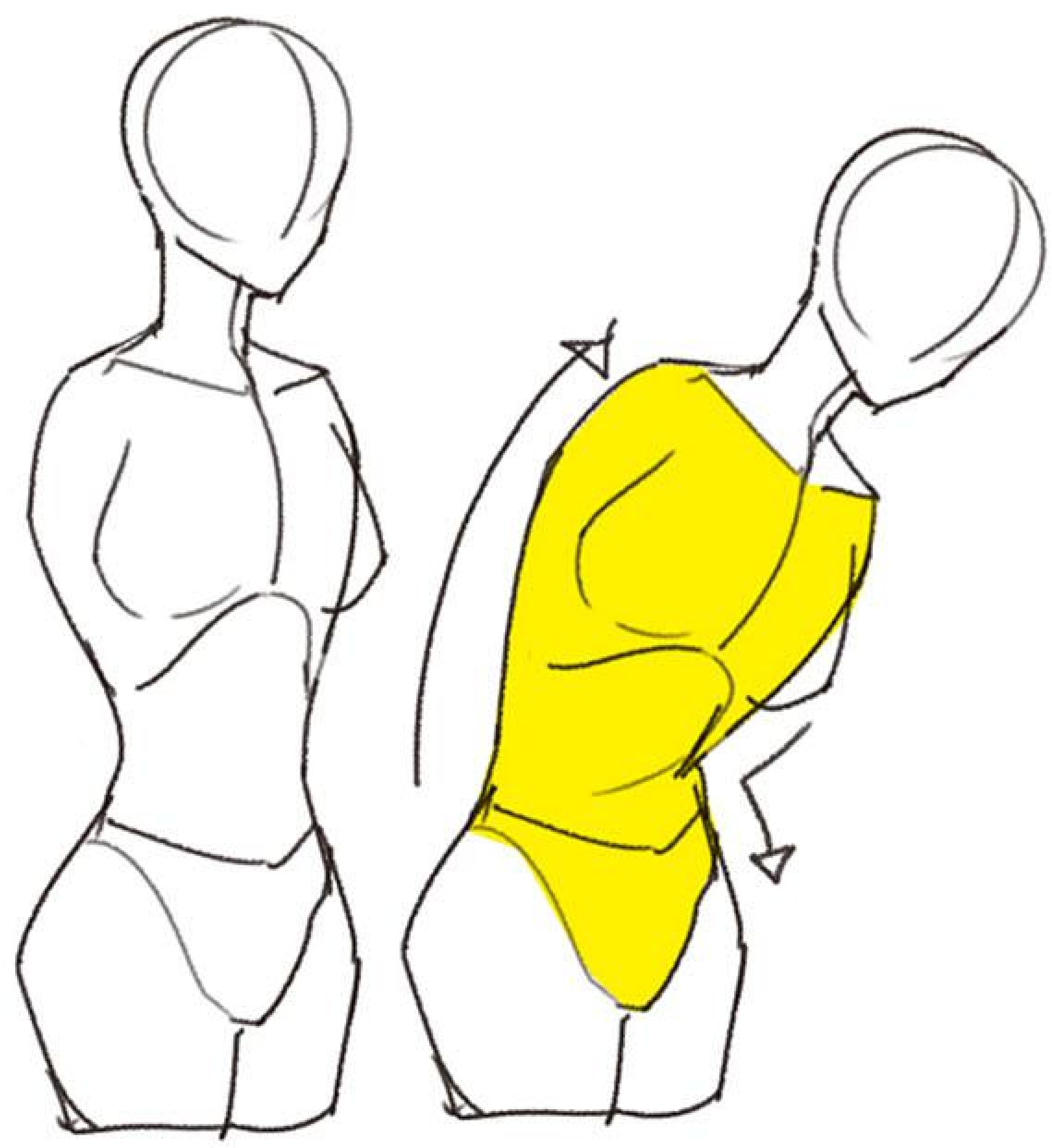


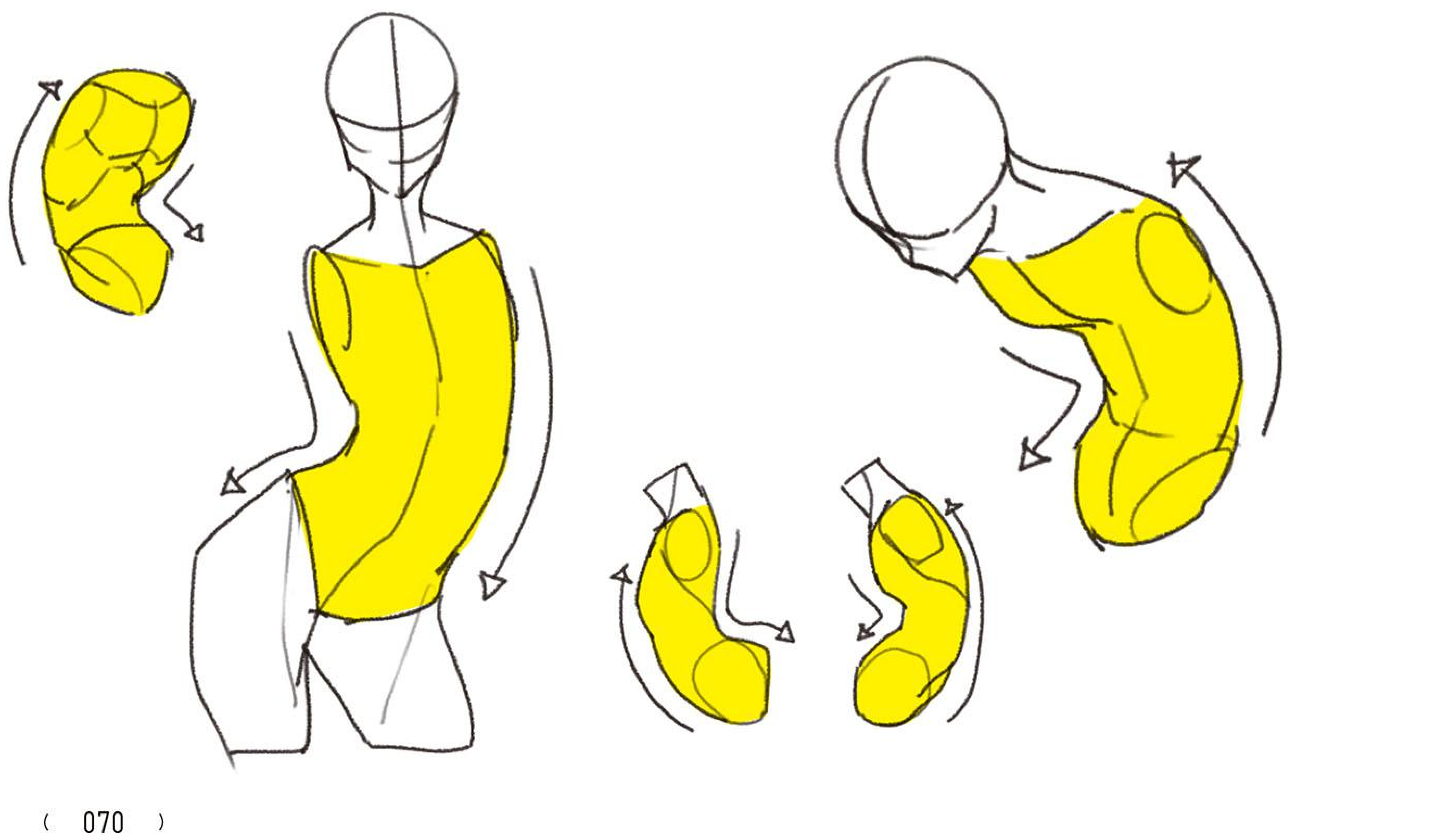


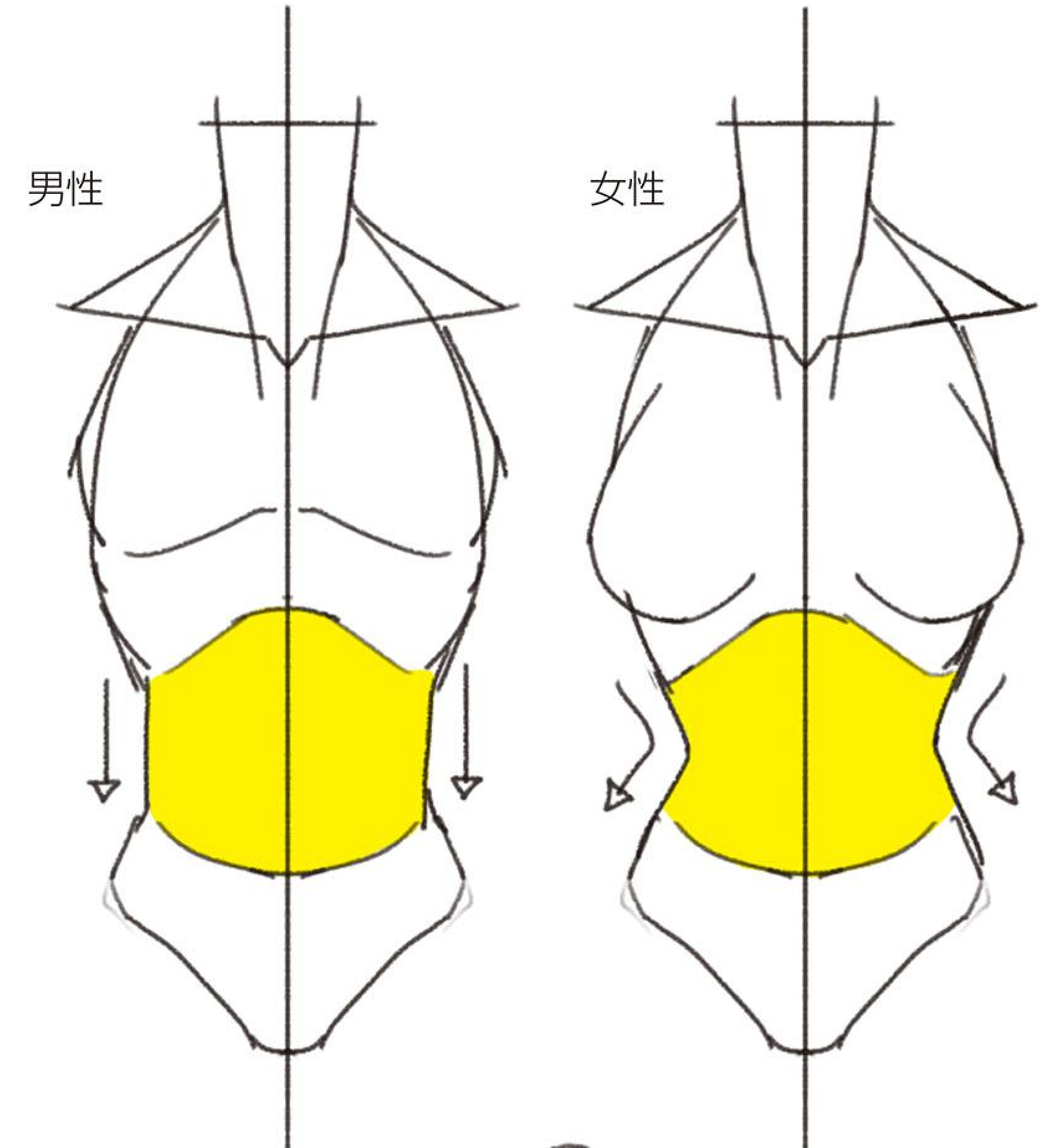
上半身をさらに深く屈めると、
折れ目が入るシルエットは同じ
ですが、パースがかかり、胸の
面積が狭くなります。

上半身をダイナミックに描く方法のひとつですが、
片側は弓なりの大きな曲線で表現し、反対側は
腰を基準に折れ目が入るラインで表現します。



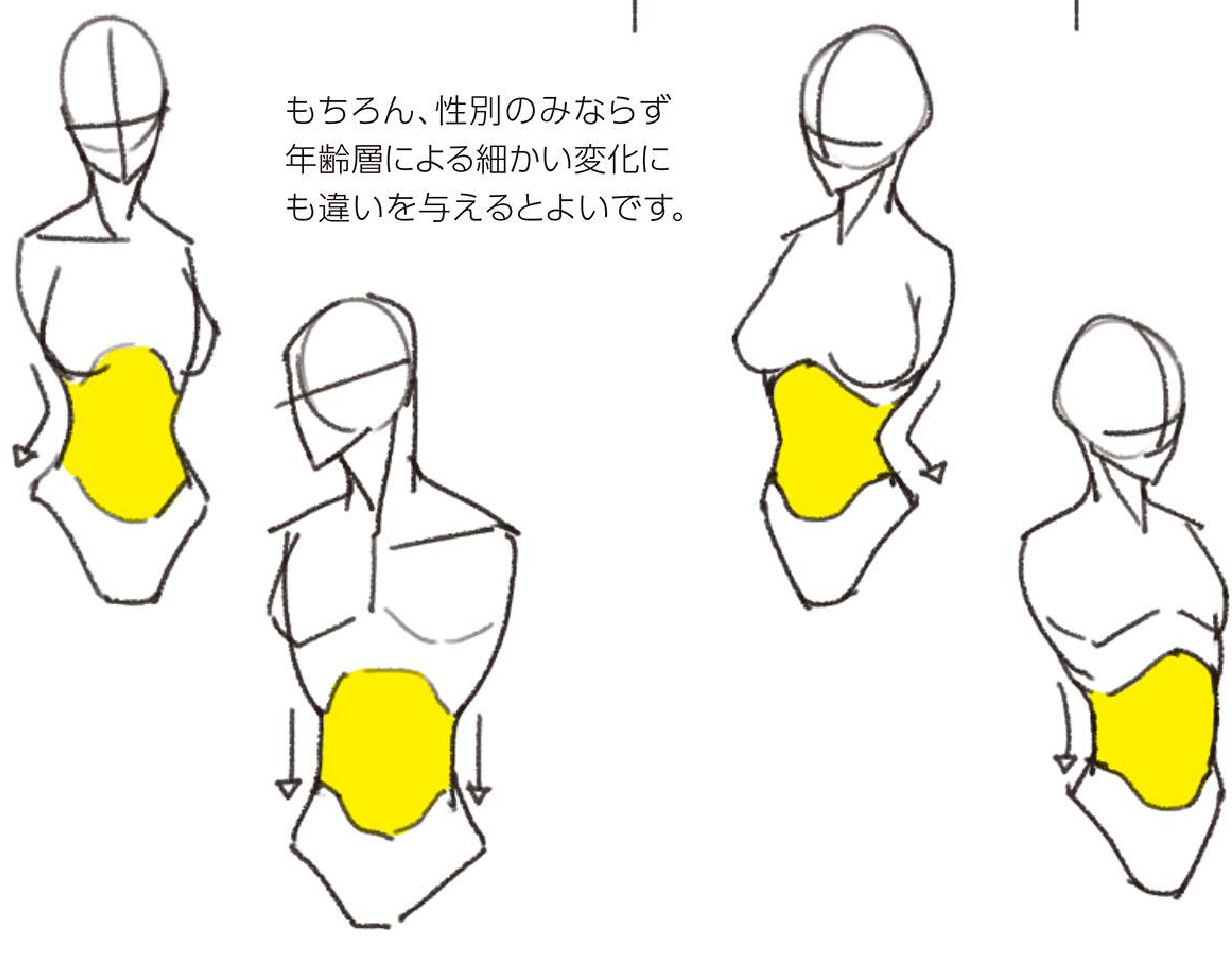


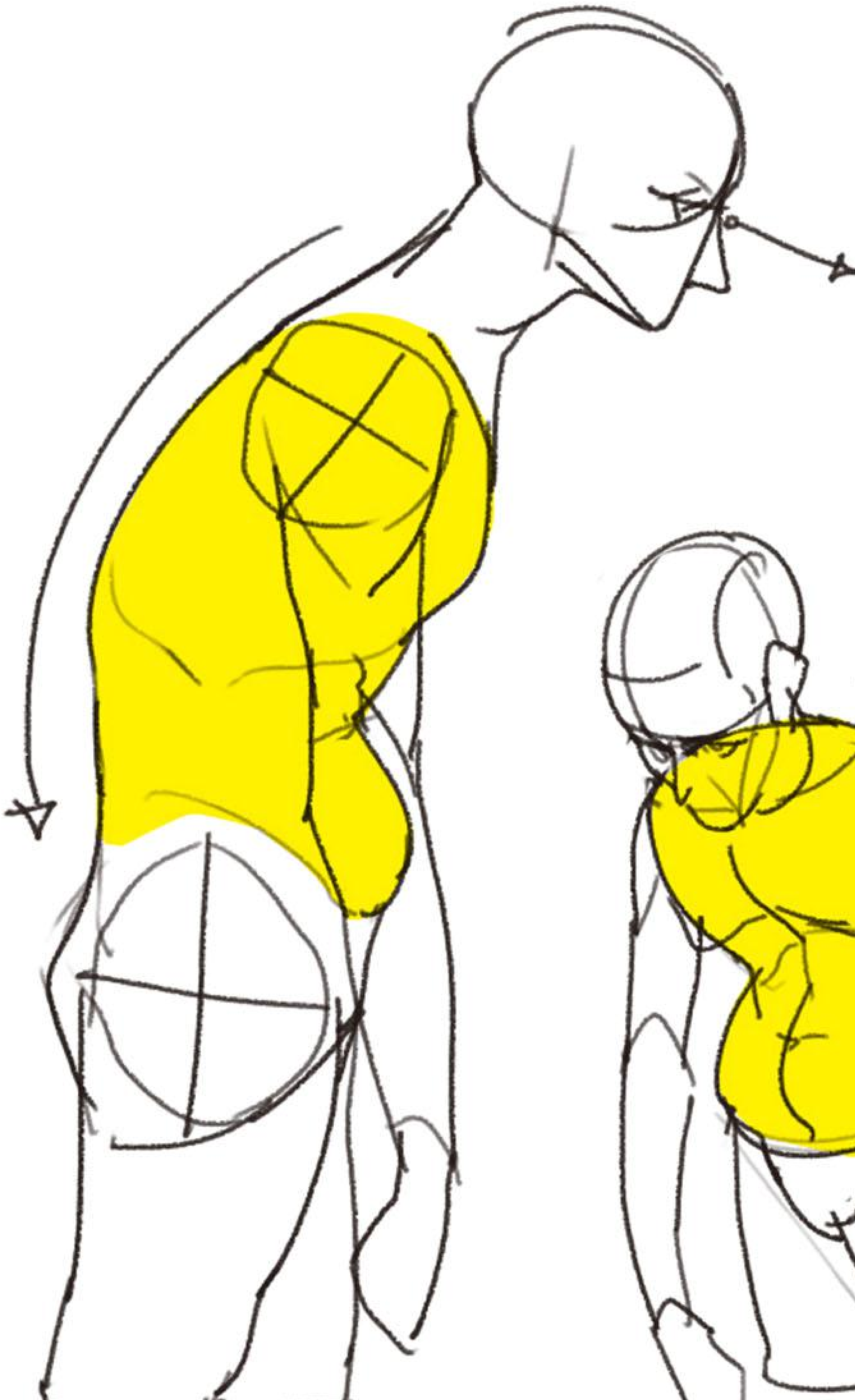




男性、女性のキャラクターの上半身を簡単に表現する方法のひとつとして、お腹のカタマリのシルエットに違いを与えるとよいでしょう。

もちろん、性別のみならず年齢層による細かい変化にも違いを与えるとよいです。







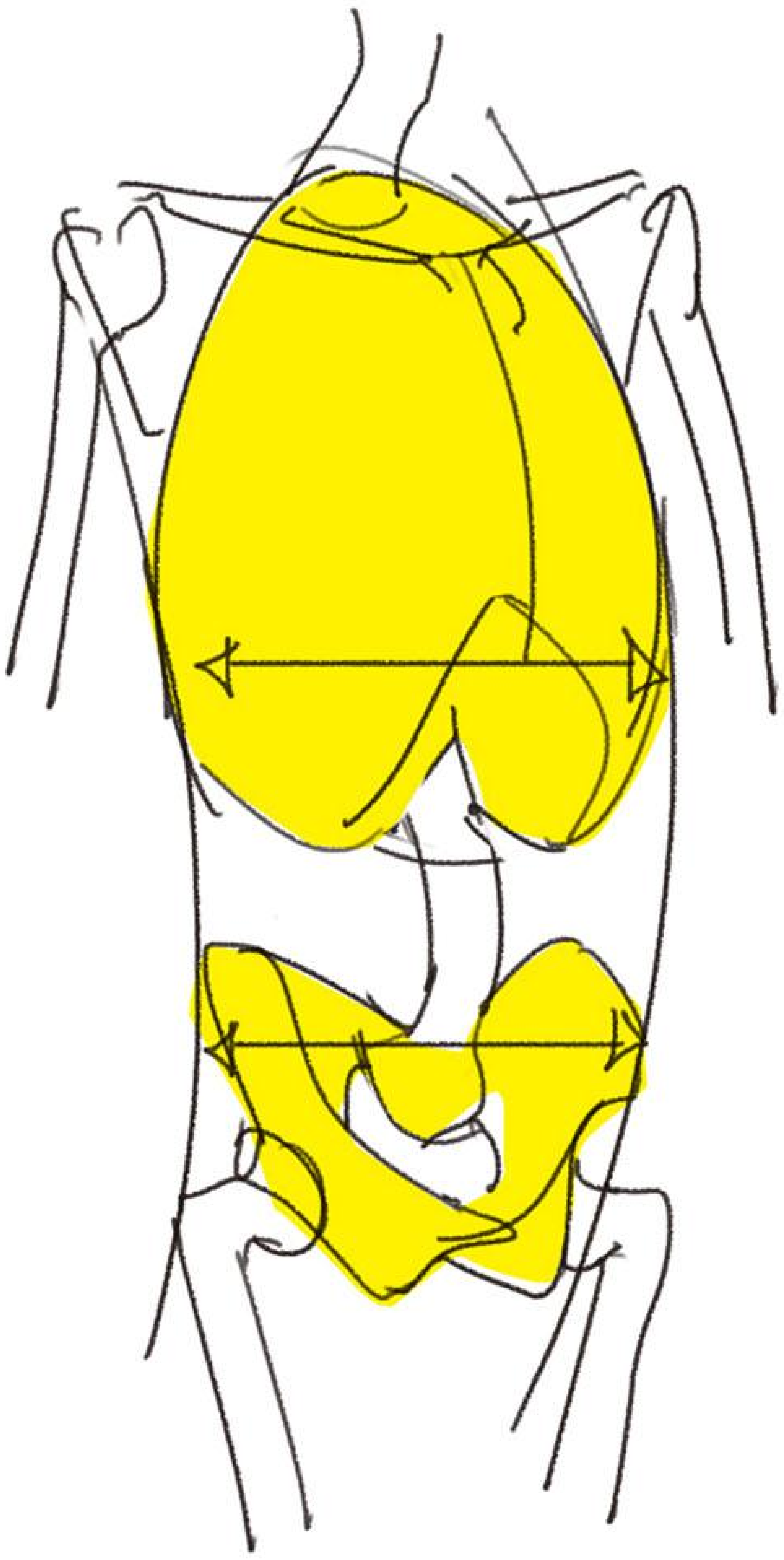


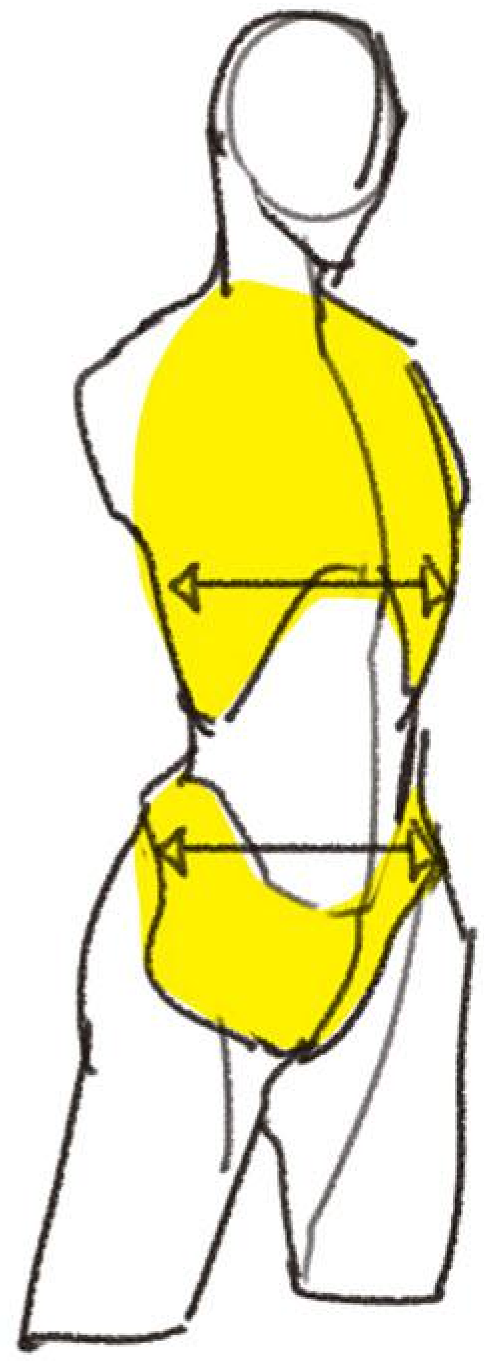


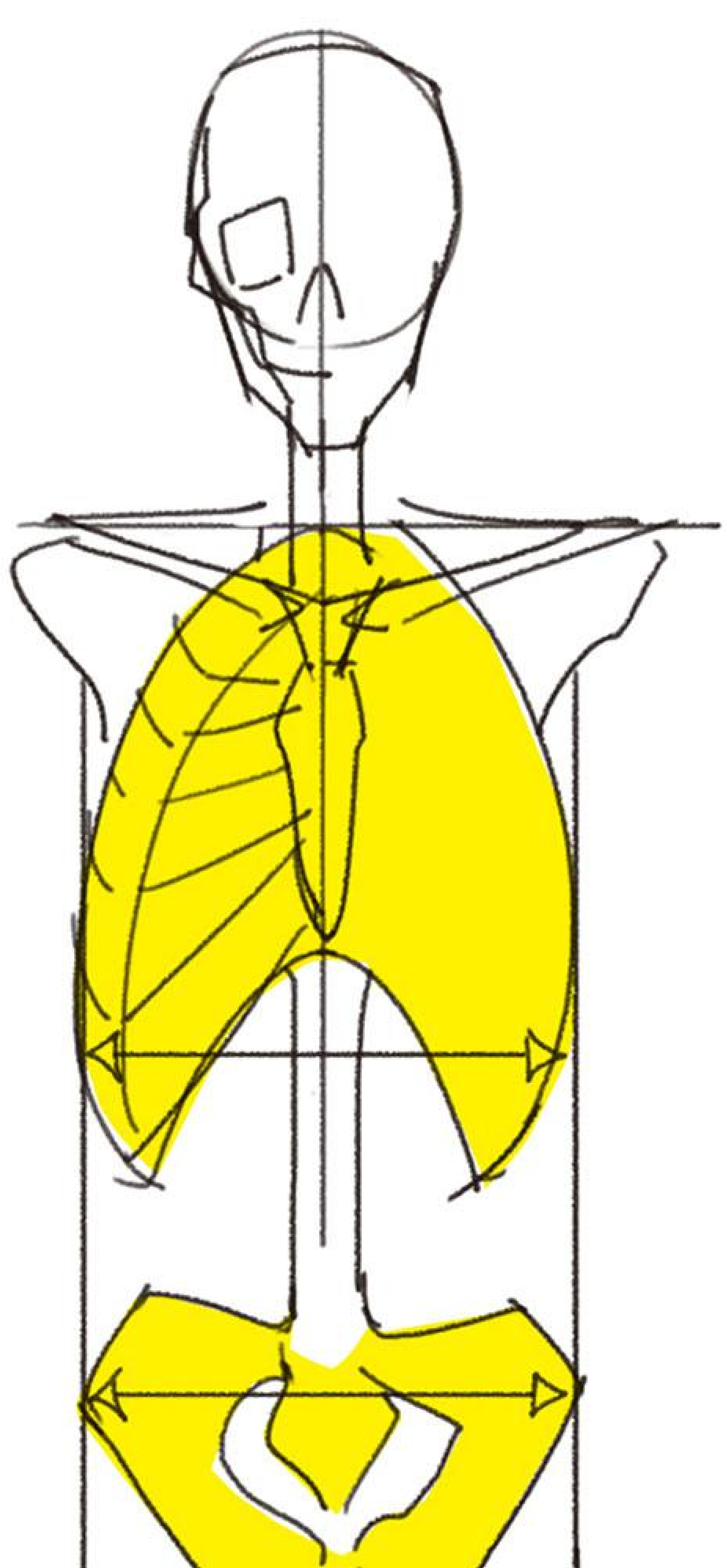


シニアのキャラクターは背中のラインを曲げ、お腹の部分を膨らませ、顔の角度はやや下げた状態にします。脚はひざを少し曲げます。

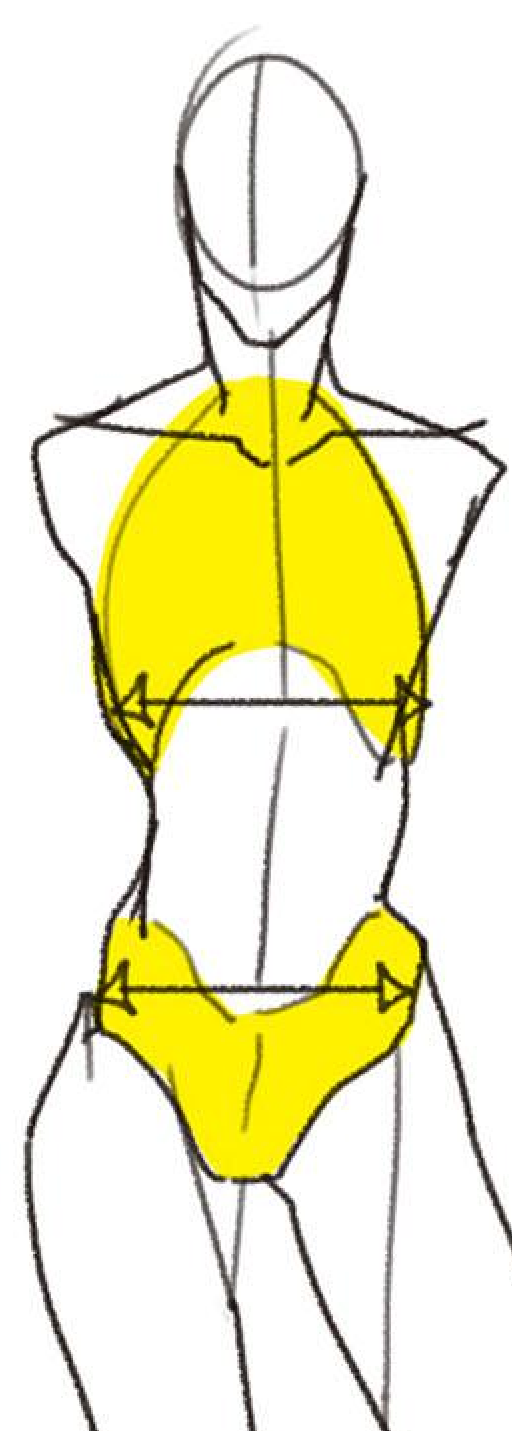
下半身 ― 骨盤

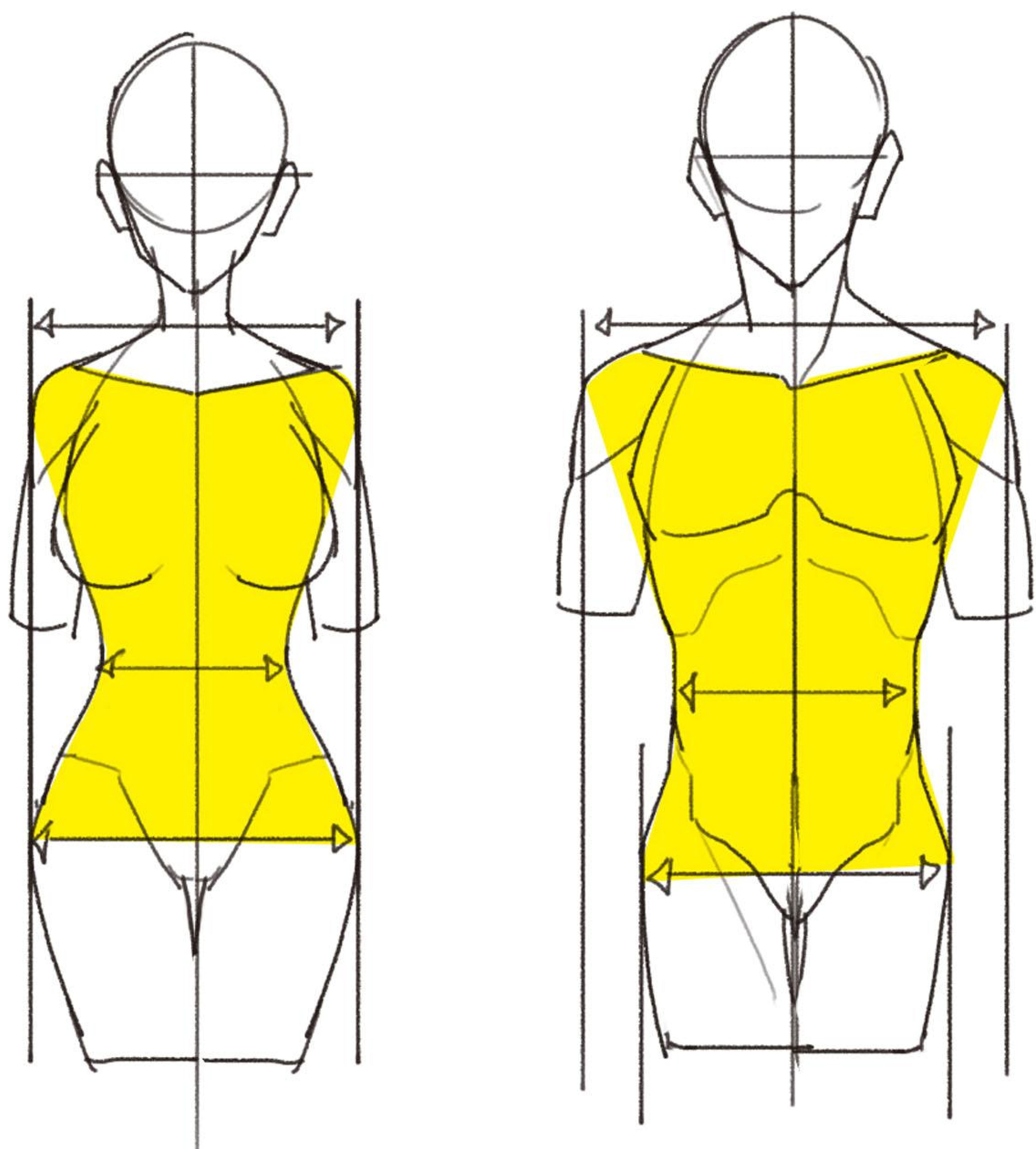






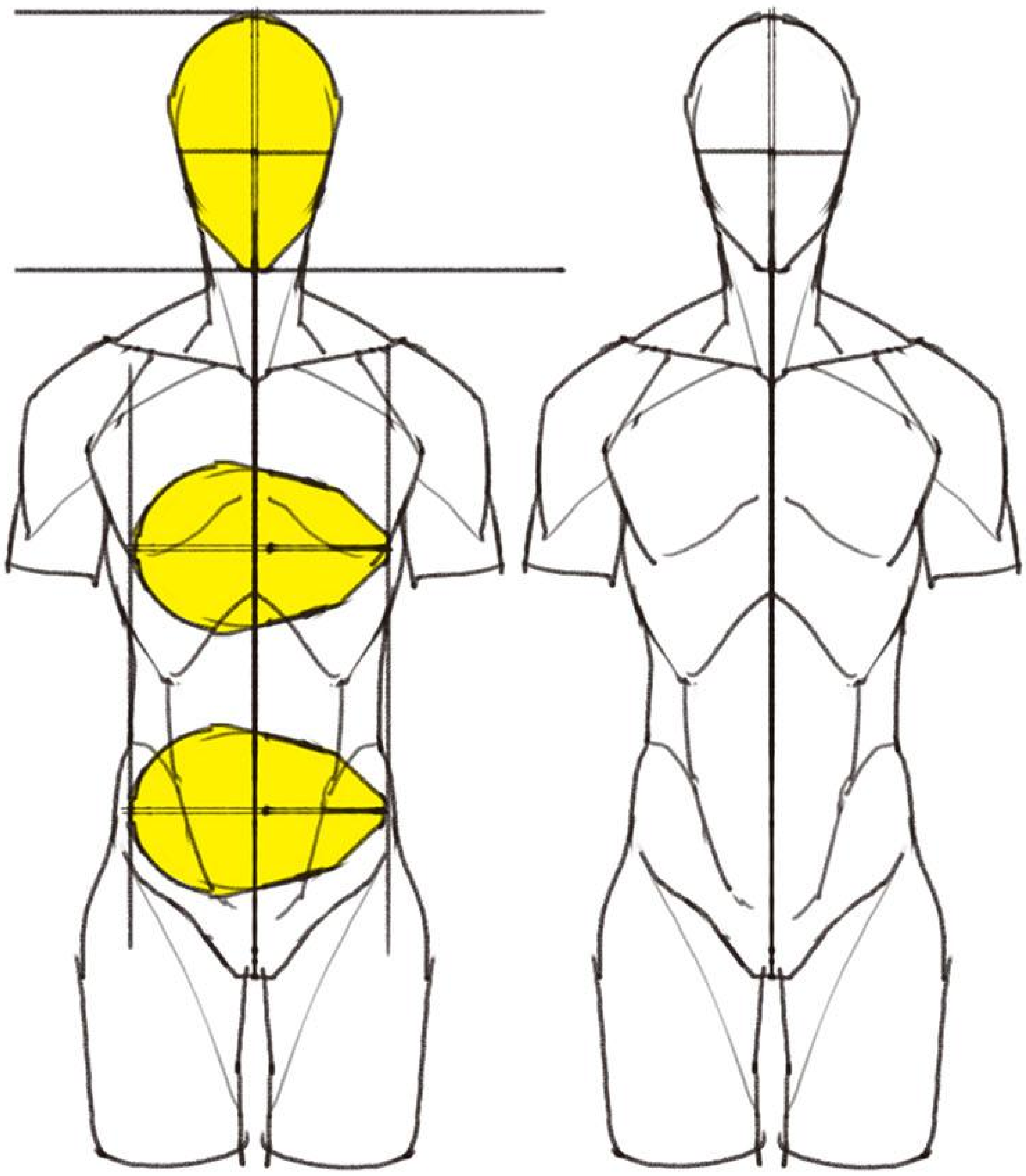
肋骨(胸まわり)と
かん骨(骨盤まわり)
の幅は同じです。

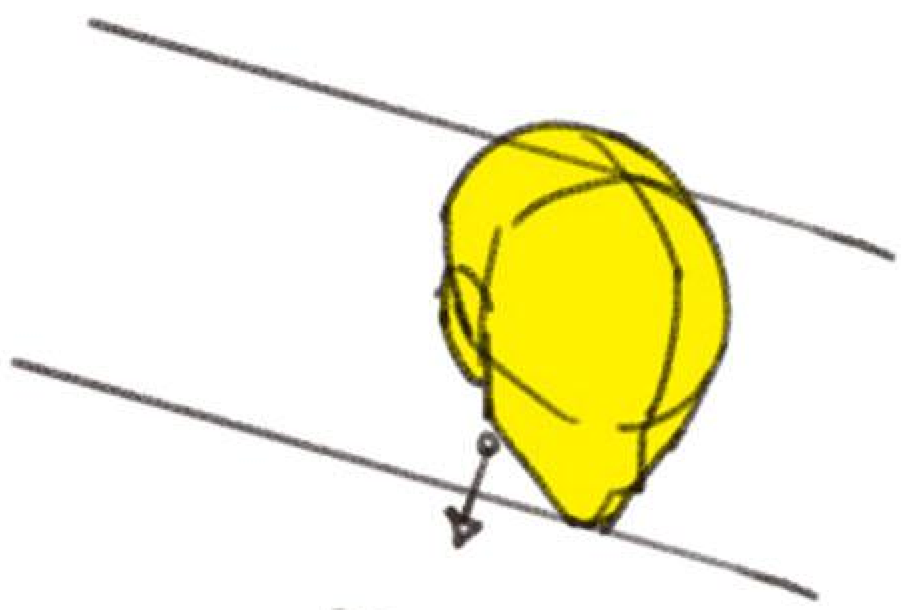


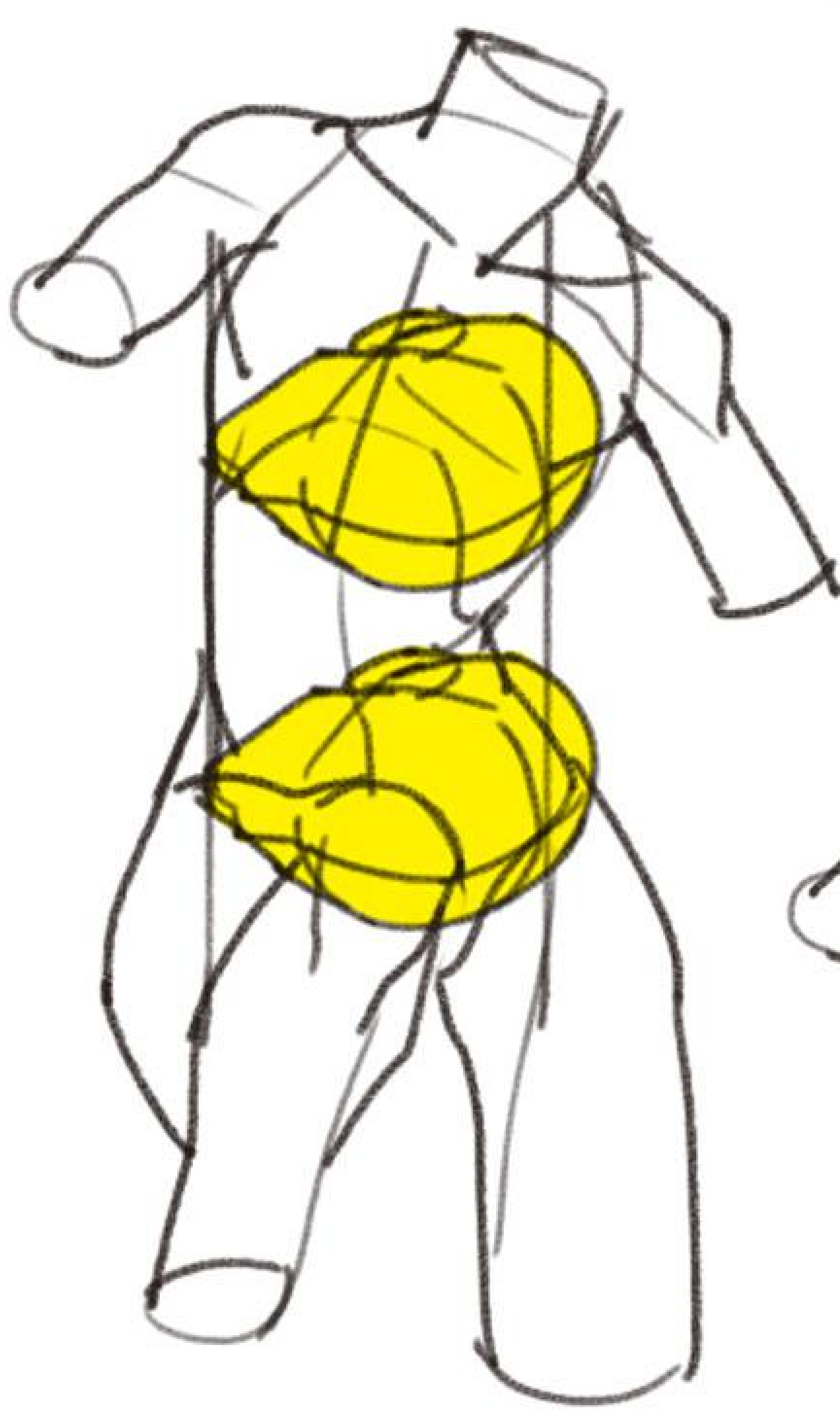


簡単に上半身の幅のアタリをつけたいときは、
女性は肩と骨盤の幅を同じに、男性は肩の幅に
対し骨盤をやや小さめに描くとよいでしょう。

大人の平均的な顔の
長さと、肋骨と骨盤の
幅は同じくらいです。

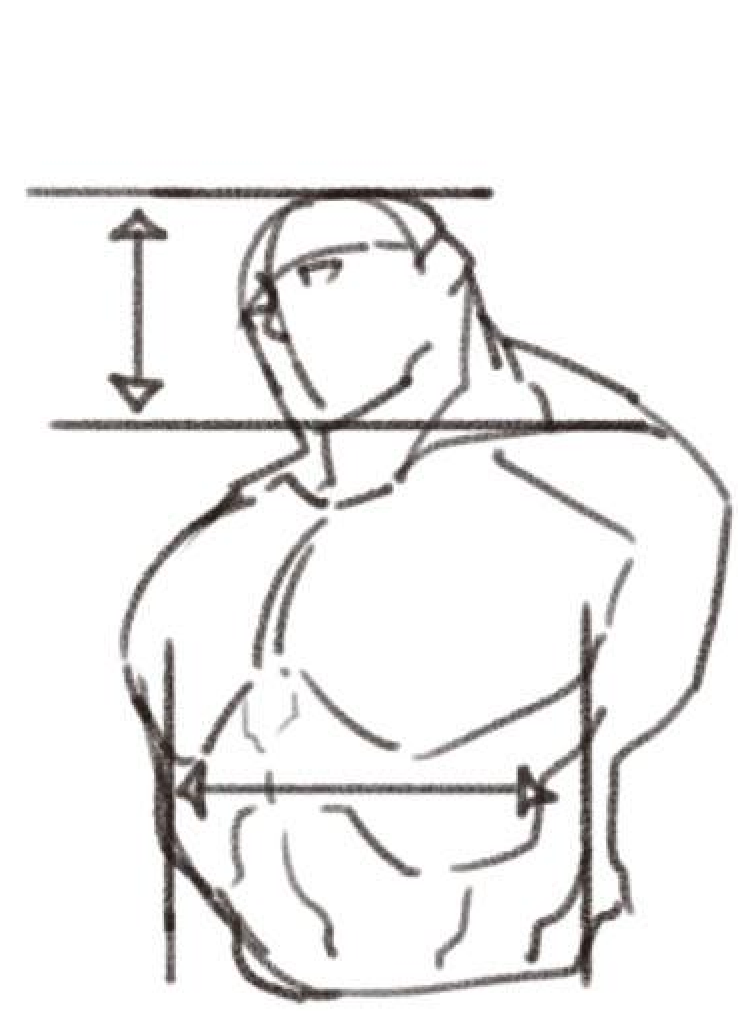


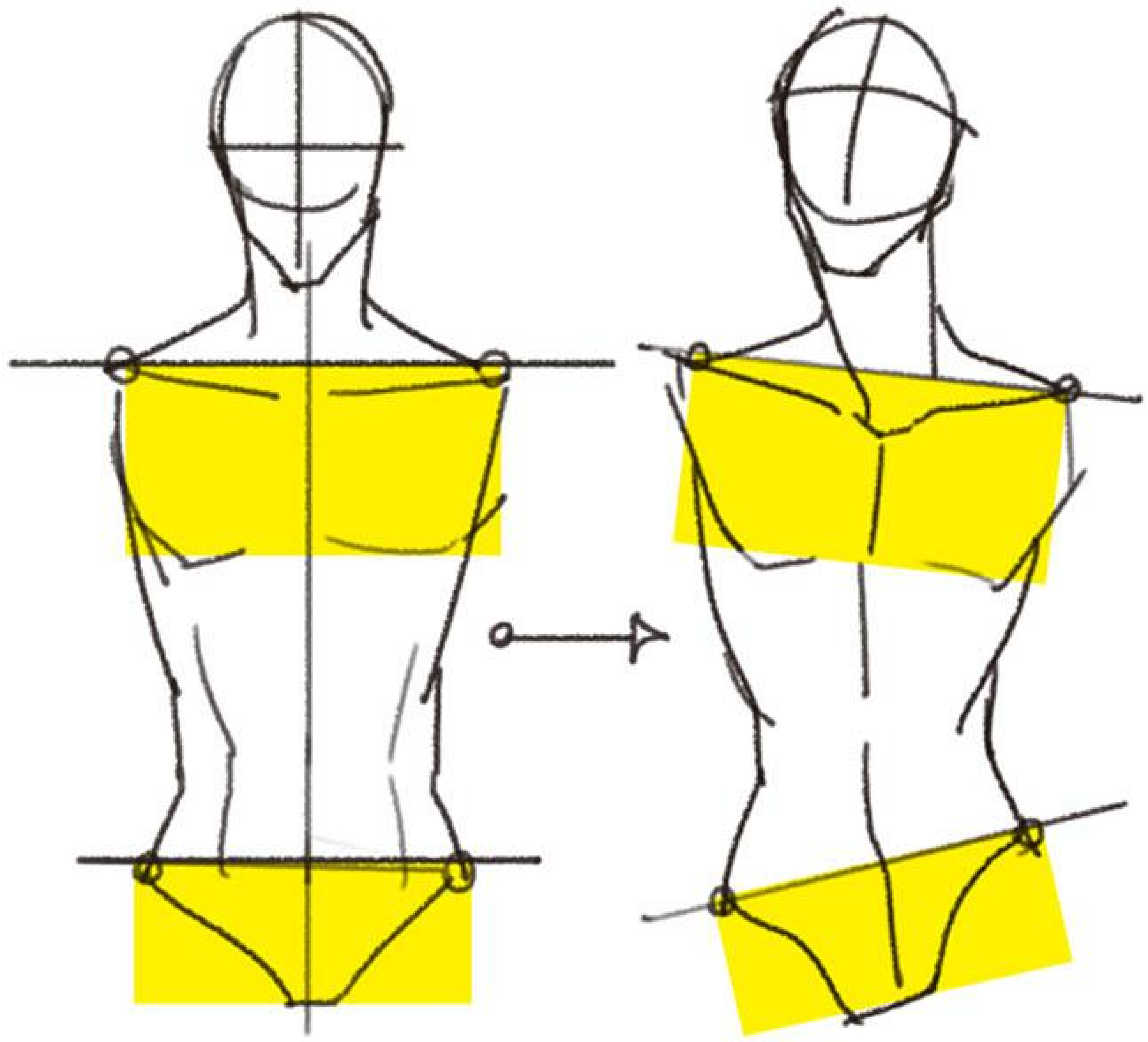


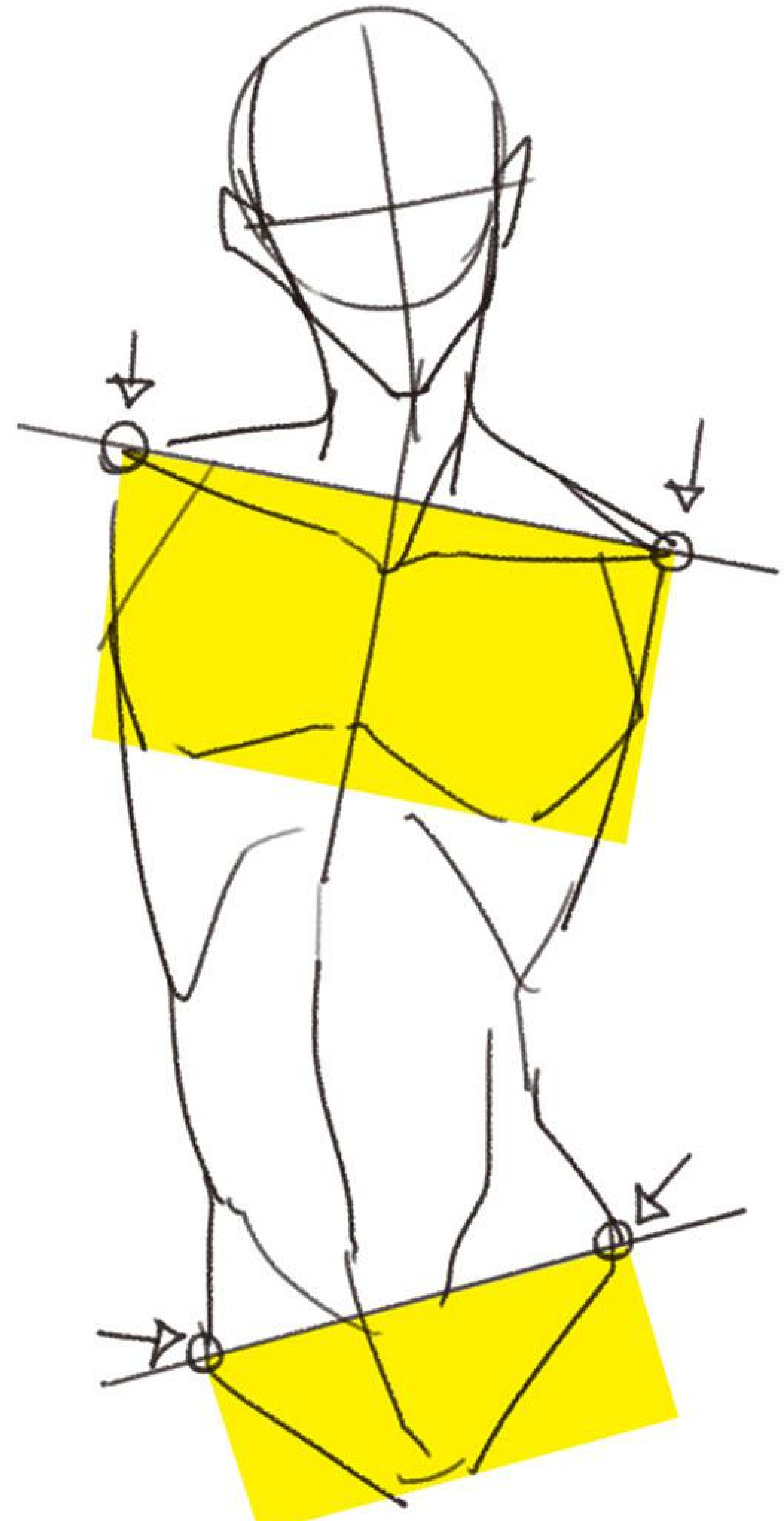


もちろん性別や年齢、趣向など
マンガ的な表現をするときは、幅
を変化させてもよいでしょう。

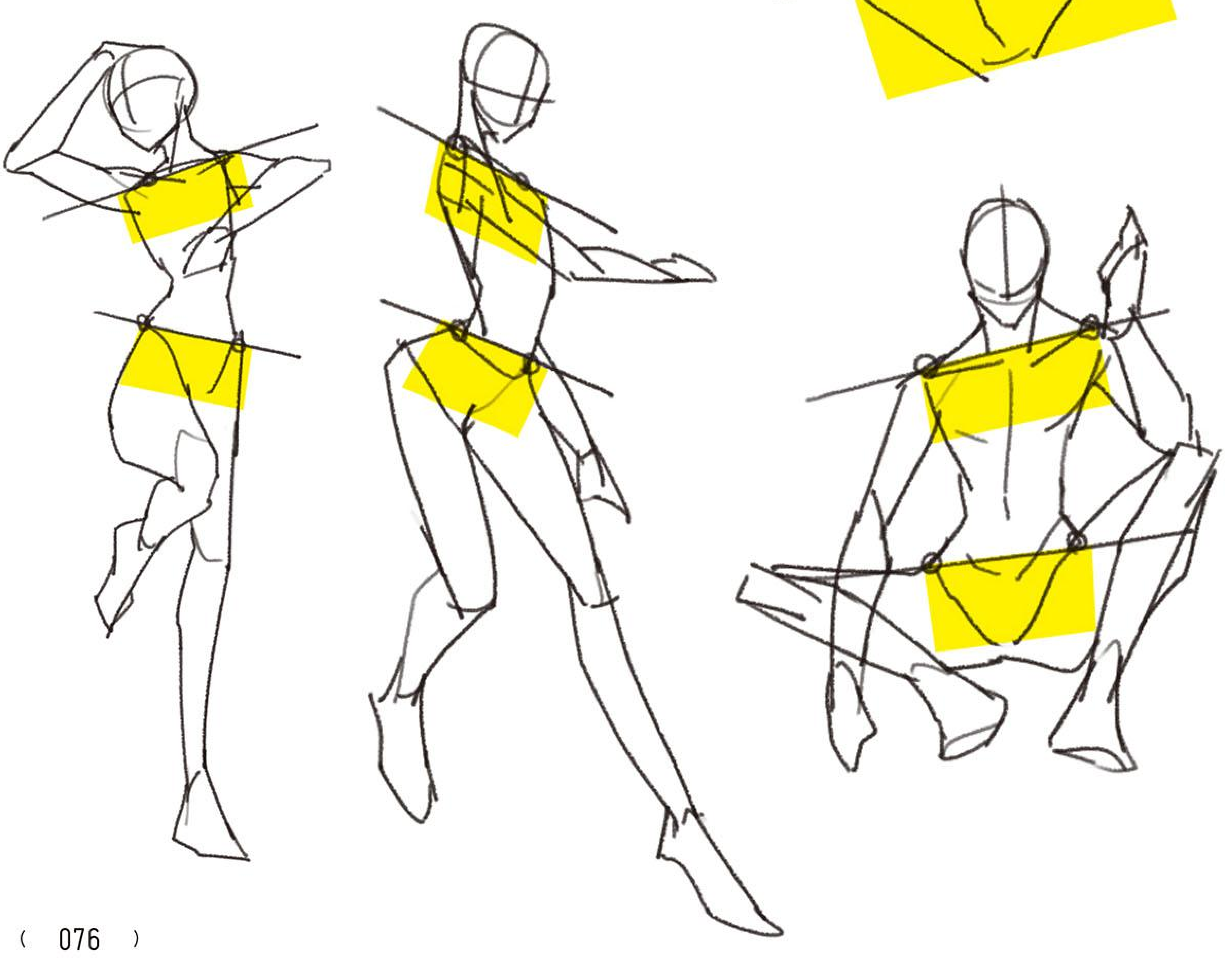


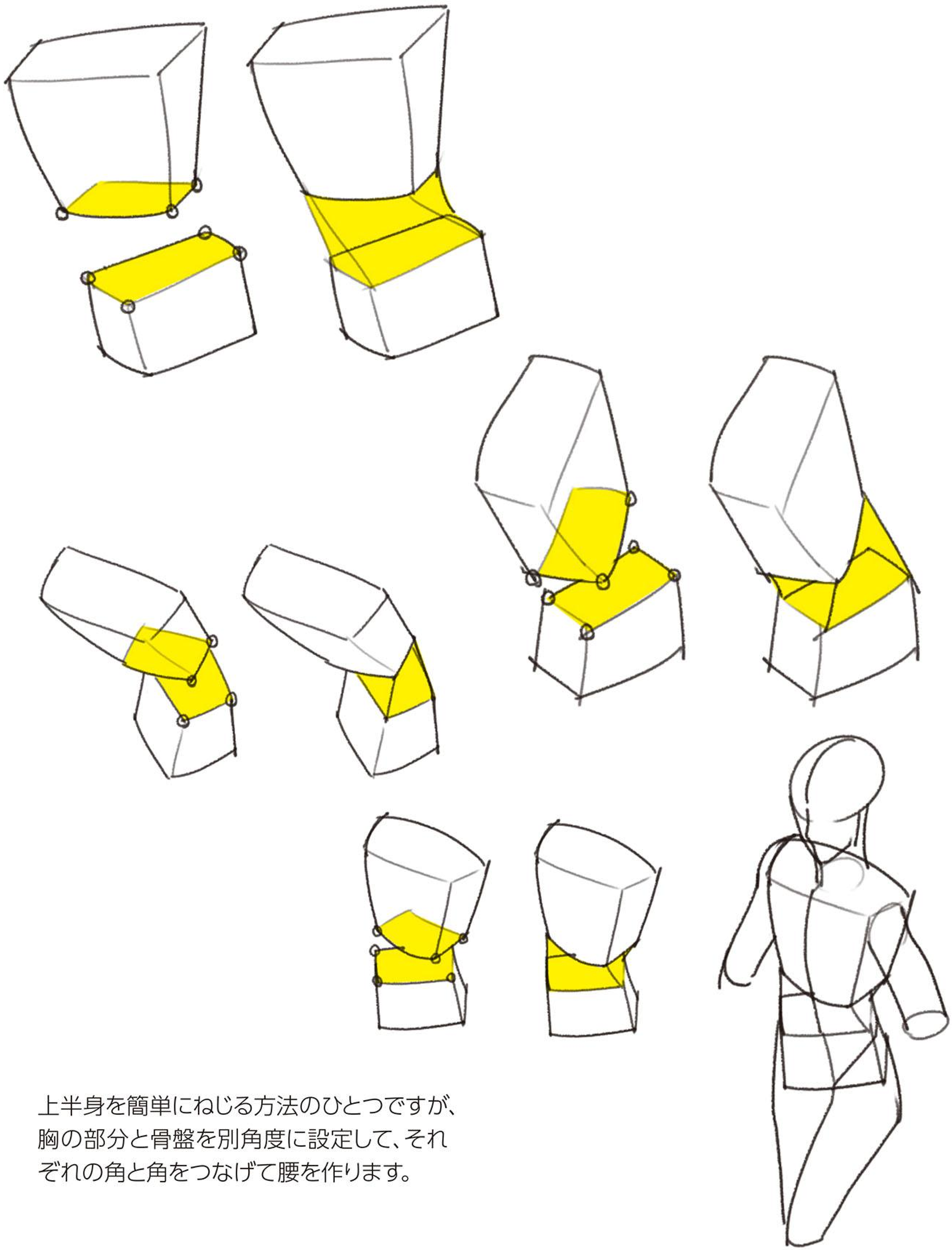




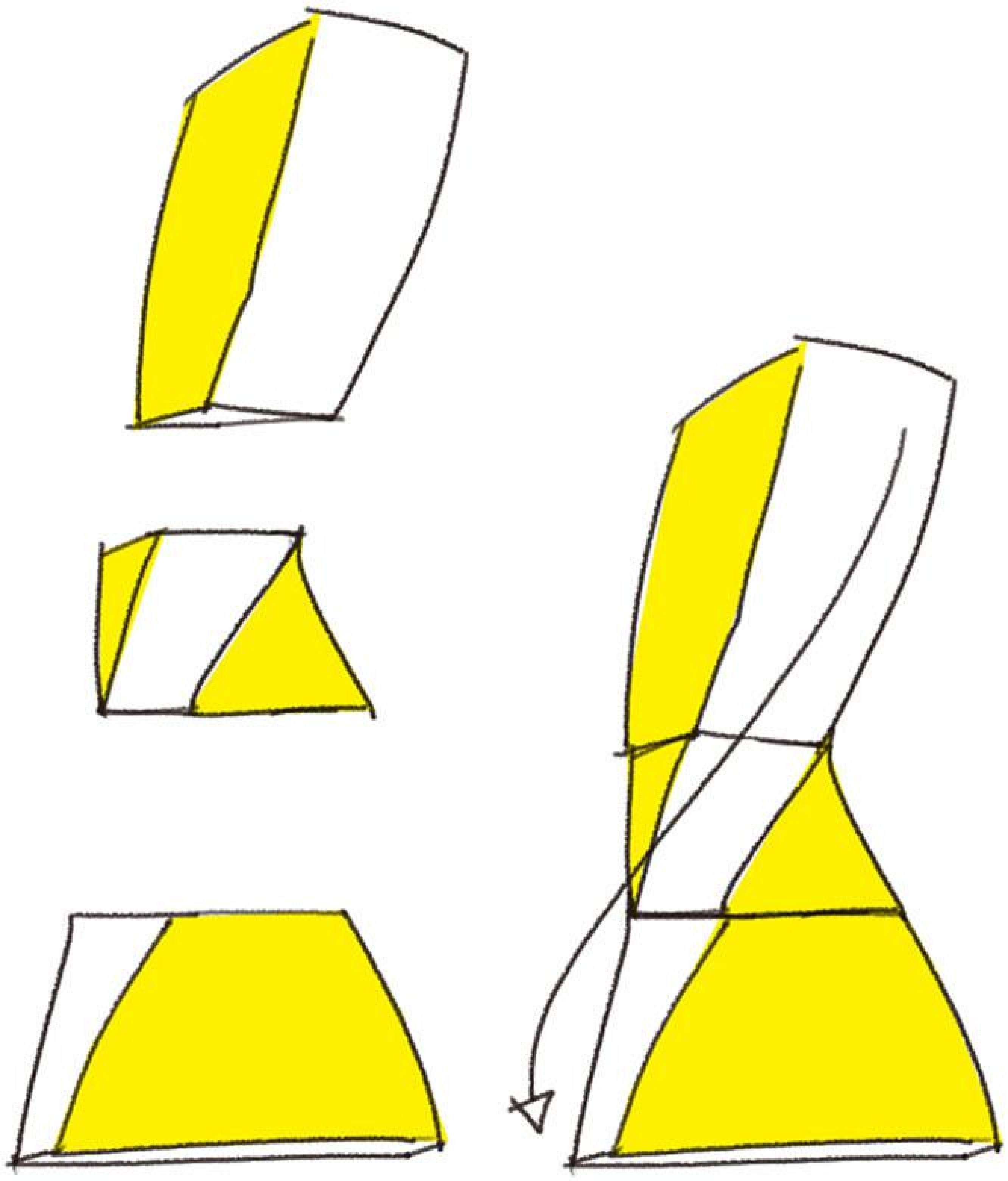


鎖骨と骨盤の水平線を傾かせるほど、上半身や人体の動作が躍動的になります。





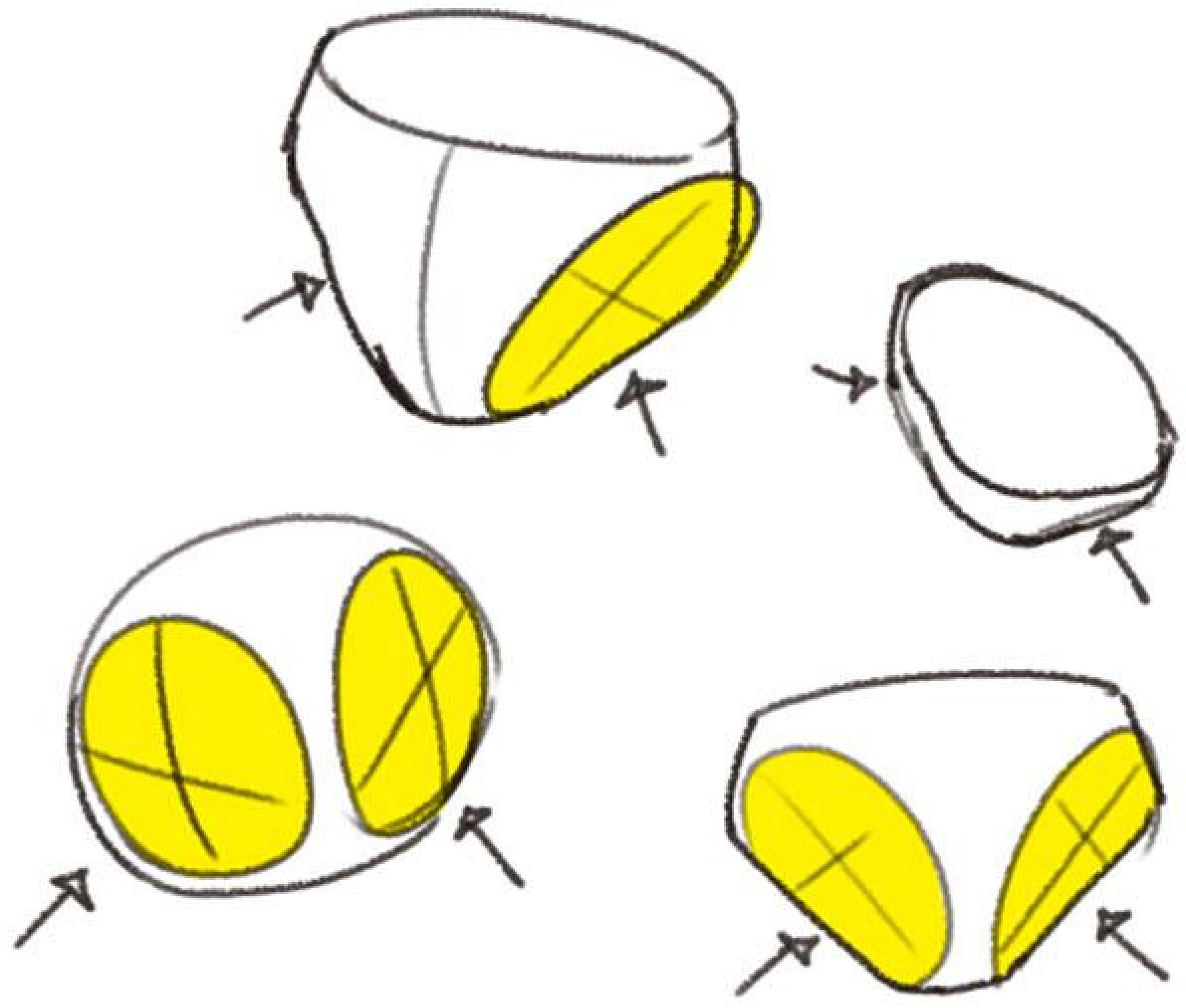
上半身を簡単にねじる方法のひとつですが、
胸の部分と骨盤を別角度に設定して、それ
ぞれの角と角をつなげて腰を作ります。

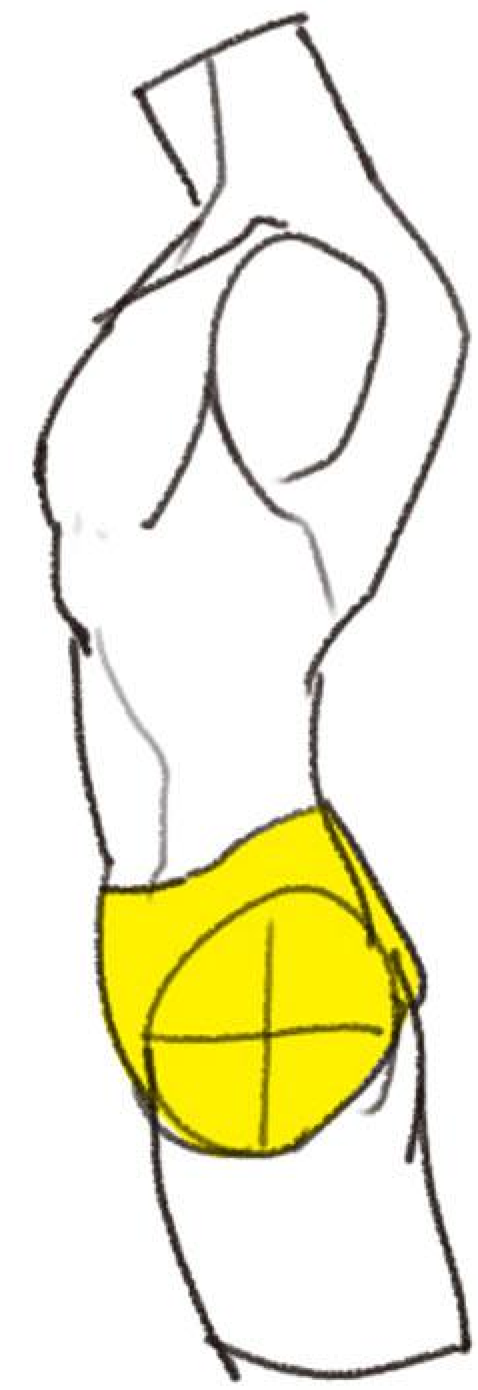


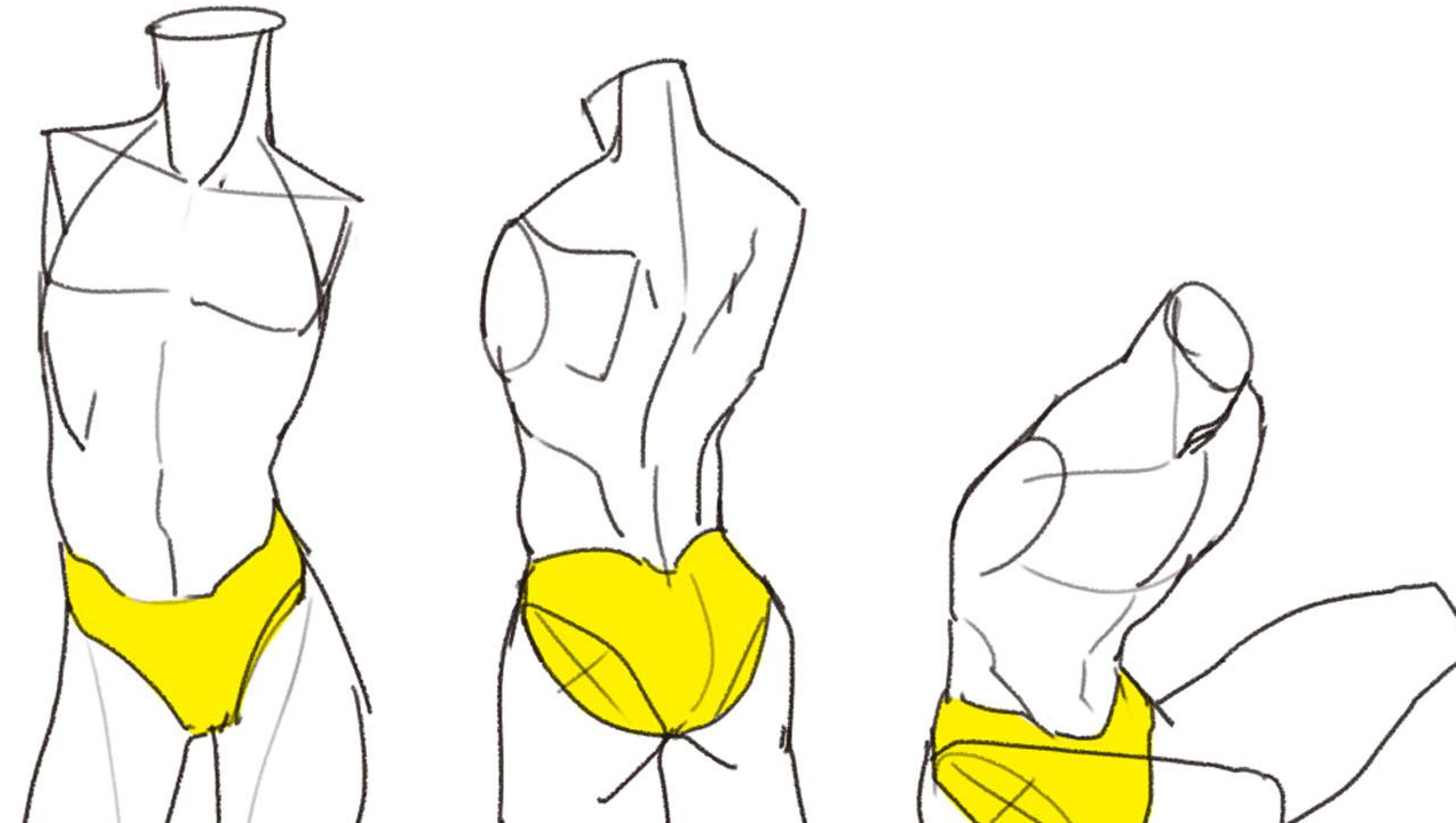


体をひねるときは胸、腰、骨盤に分けて考え、体の側面を中心として正面と背面をそれぞれ見せます。

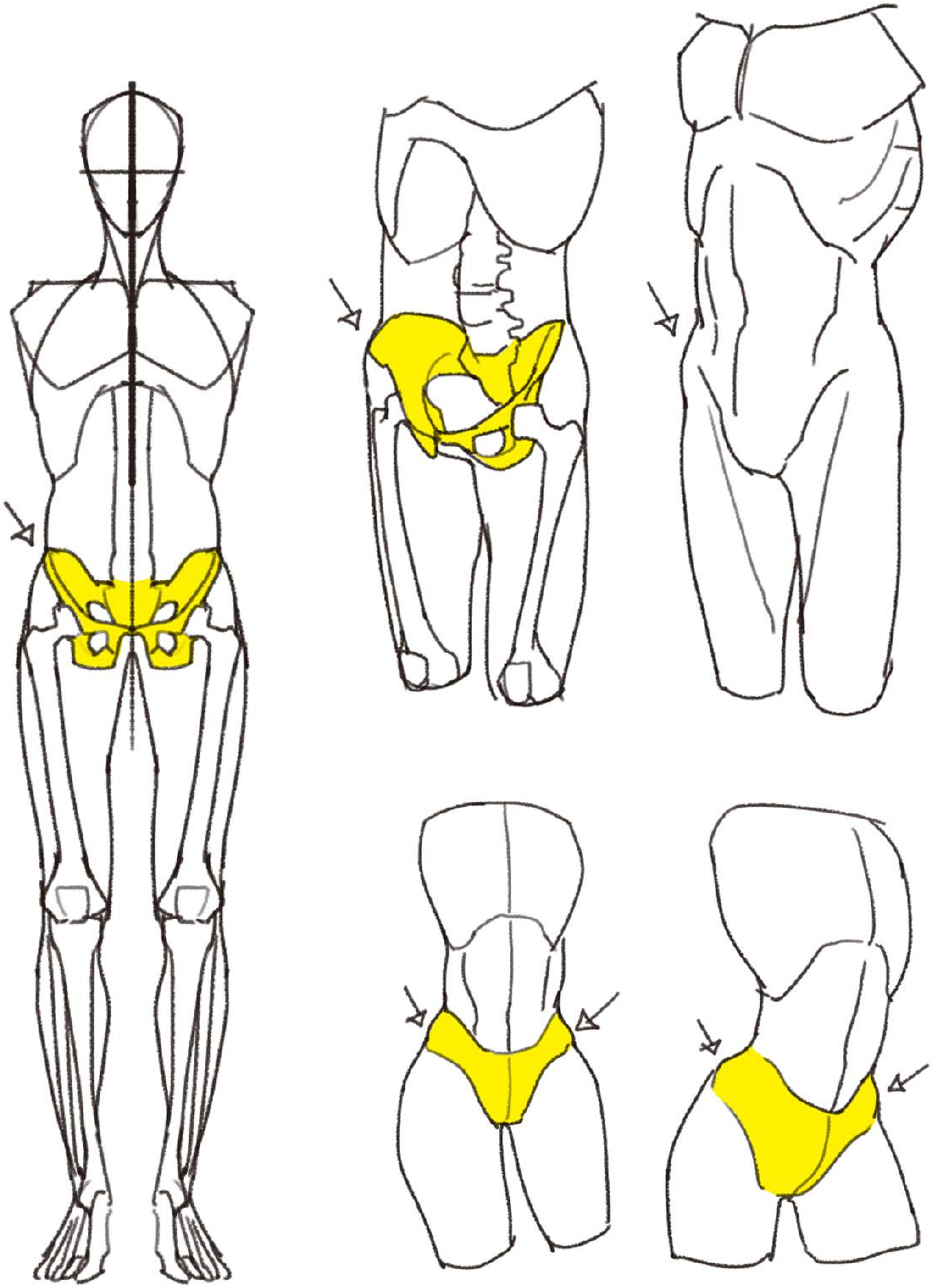
骨盤はパンツ型をイメージし、
パンツの脚を通す穴の部分に
脚をくっつけて表現します。







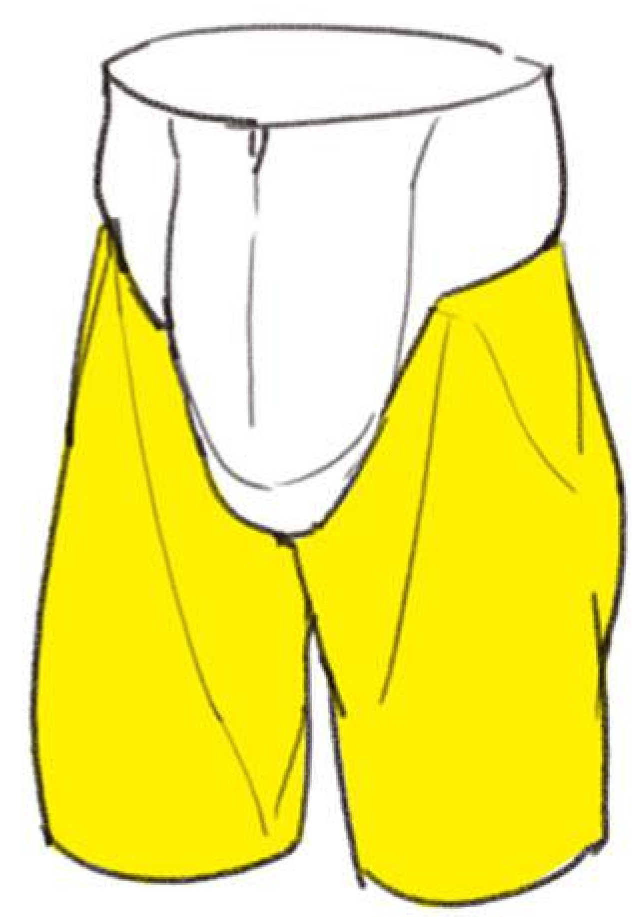
腰の下の骨盤を描くときは、
骨の影響で少し盛り上がる部
分のディテールを表現します。

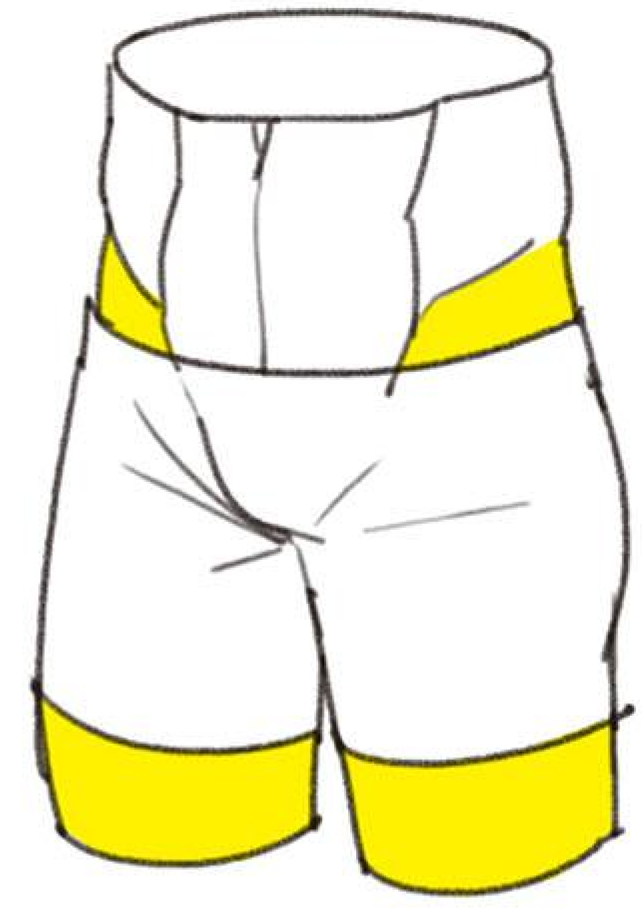


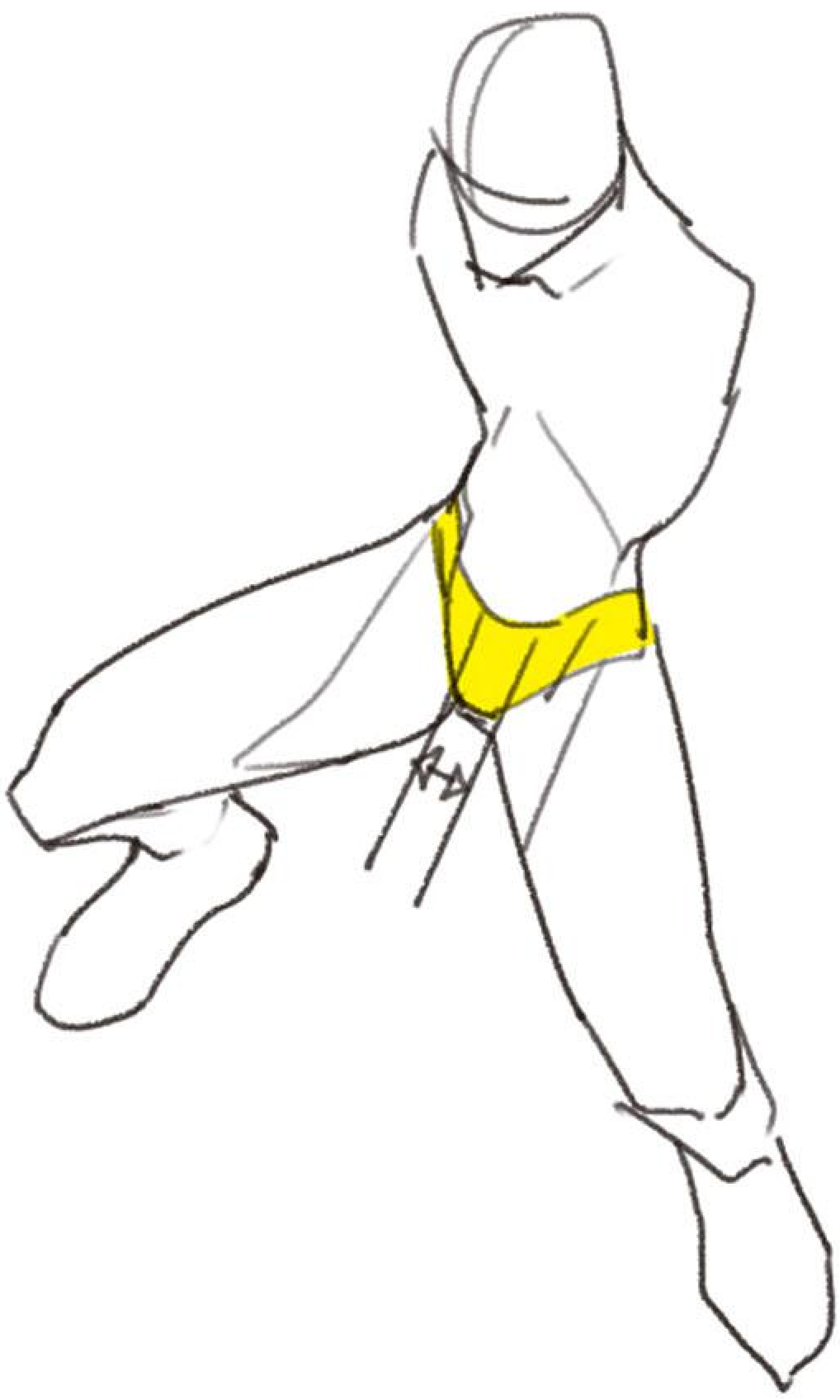
腰から脚へとつながるラインは、骨盤の構造的に角ばった箇所をはっきりさせると、セクシーな骨盤の表現ができます。この部分を意図的に見せるために、ズボンをわざと少し下げて穿かせたりします。

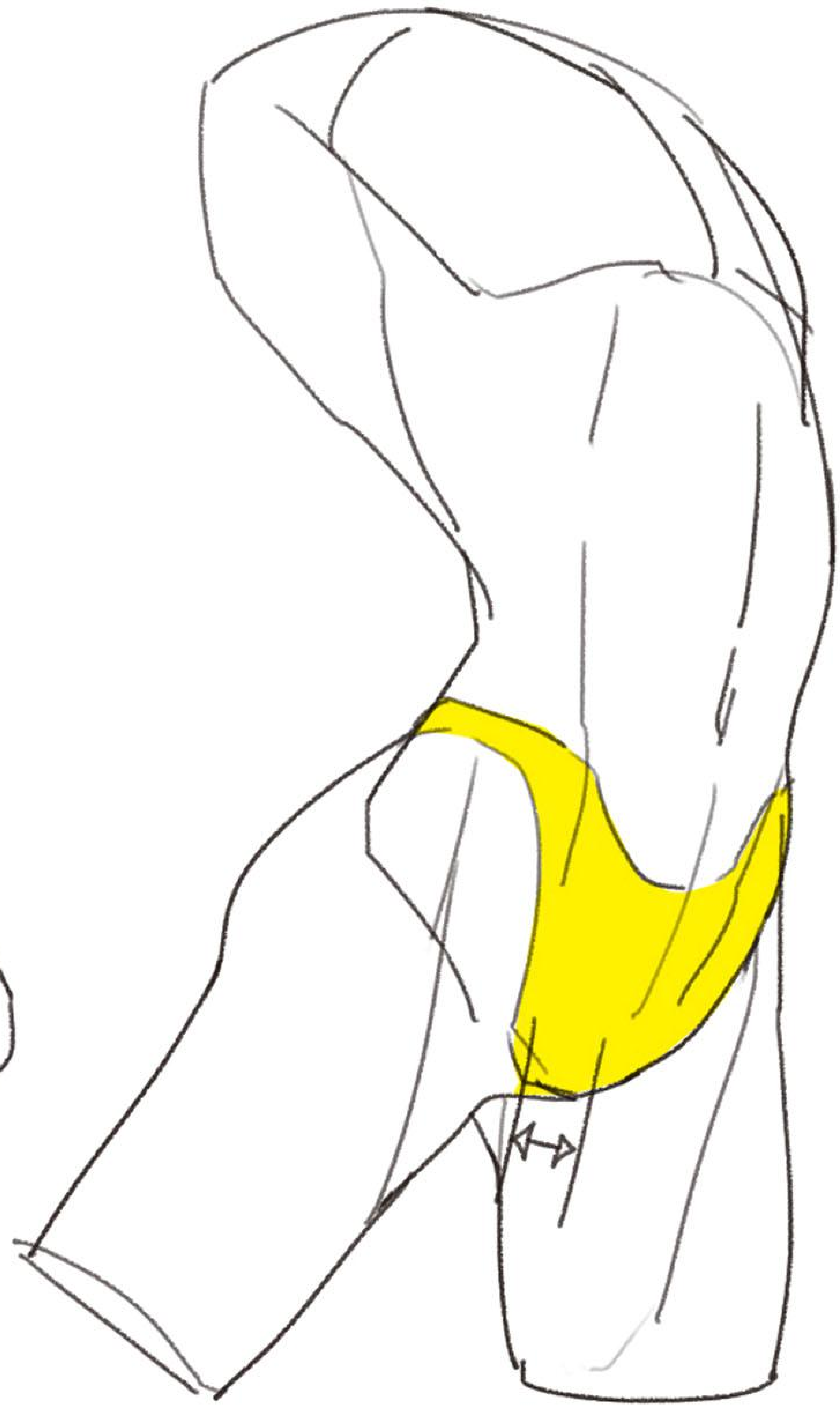




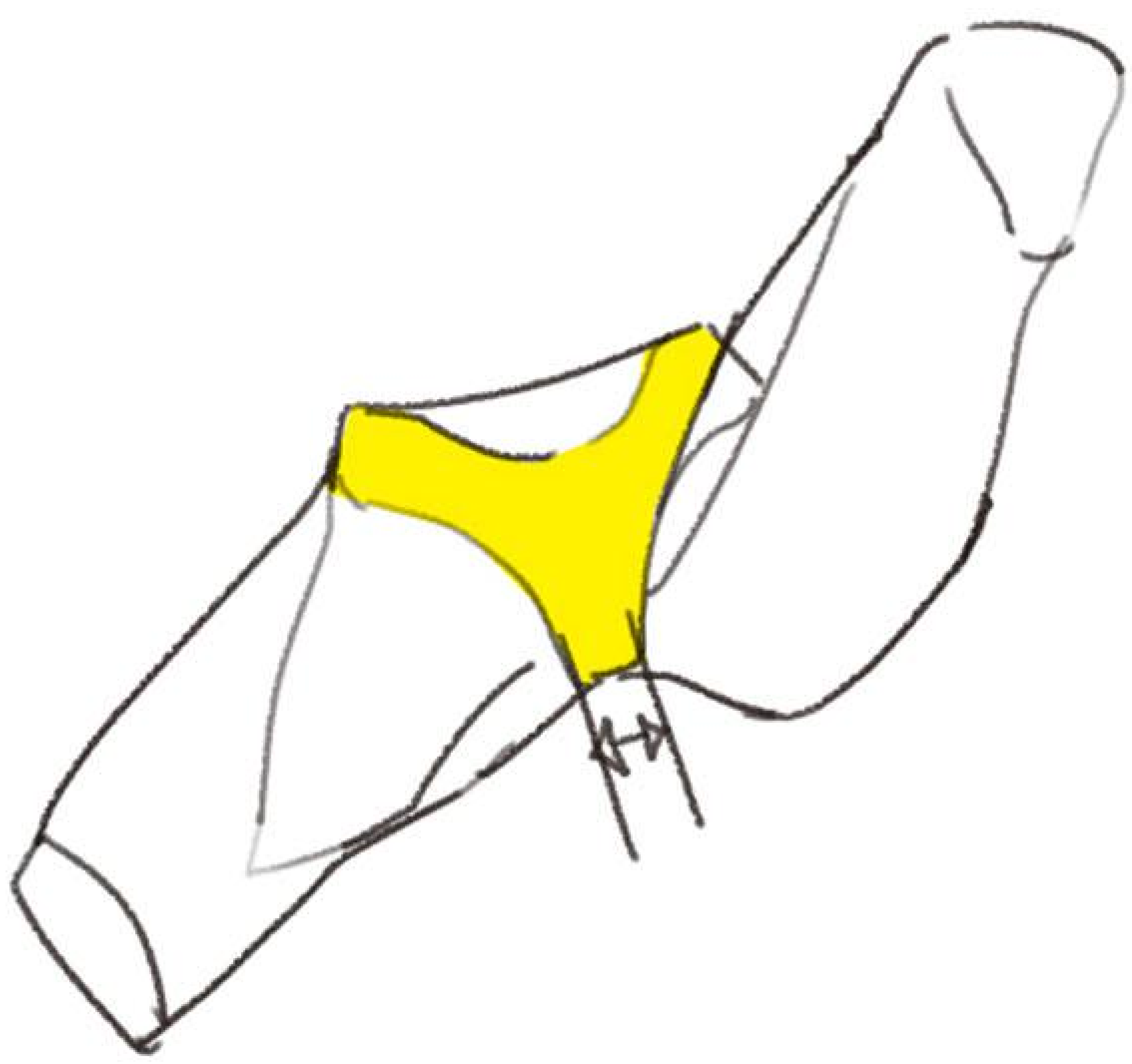




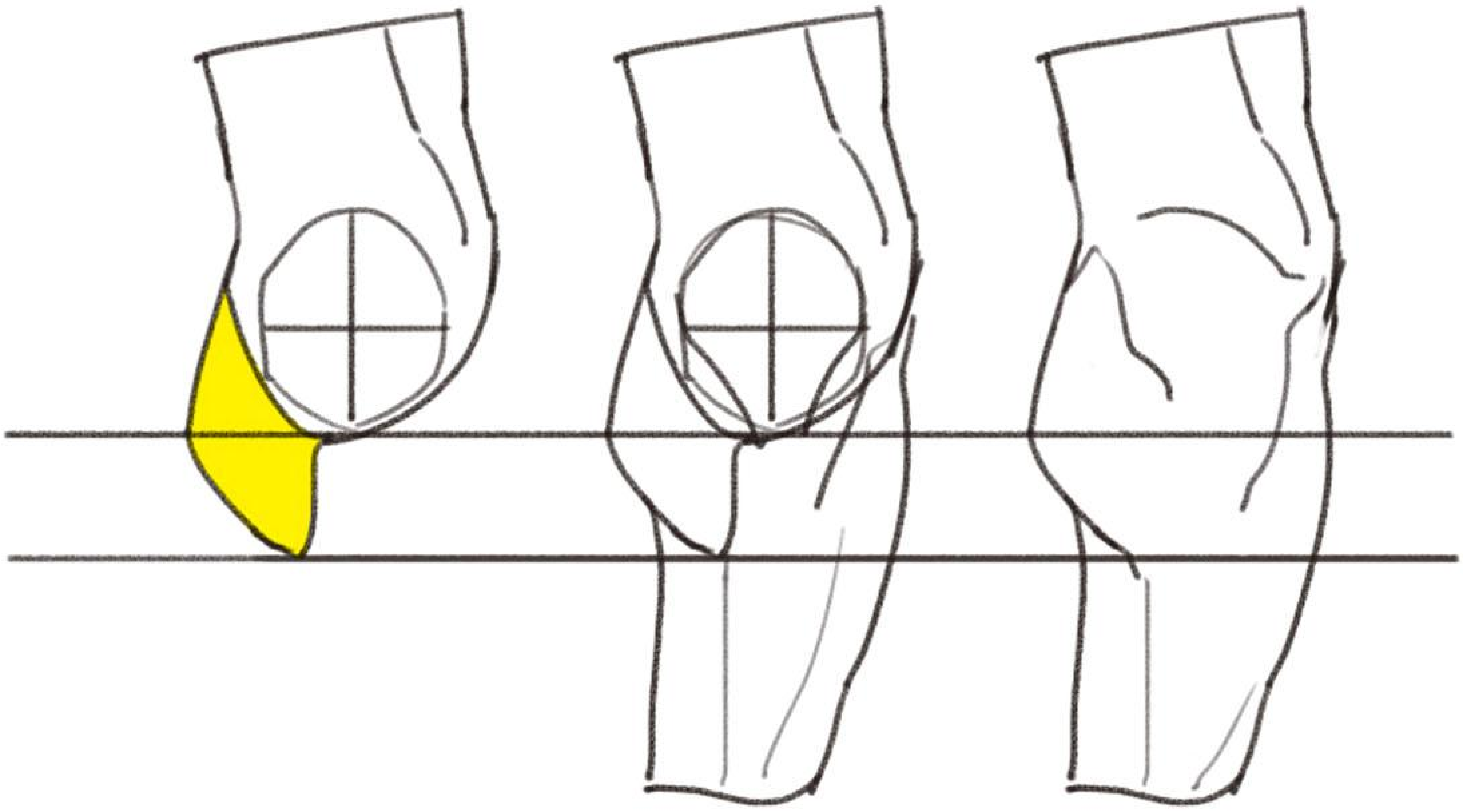


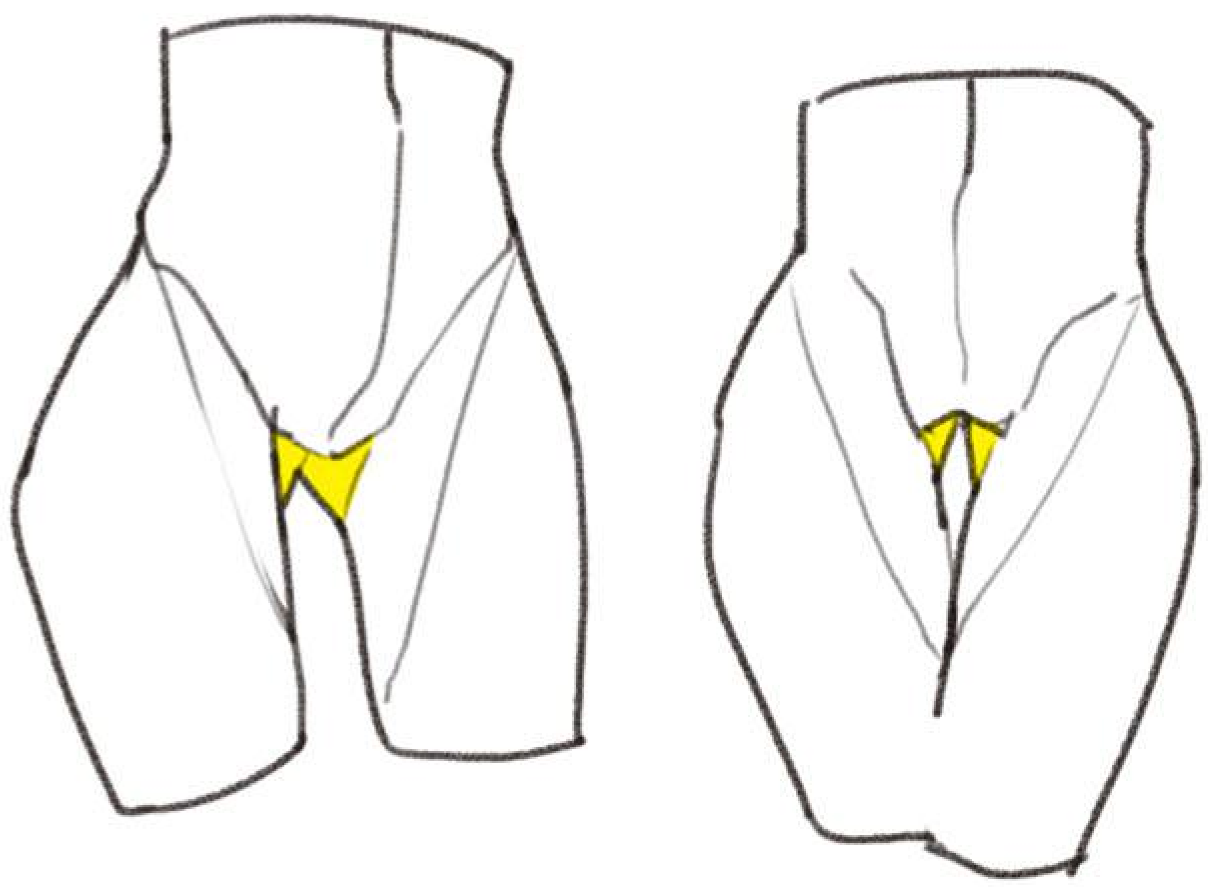


股まわりにも空間が必要です。

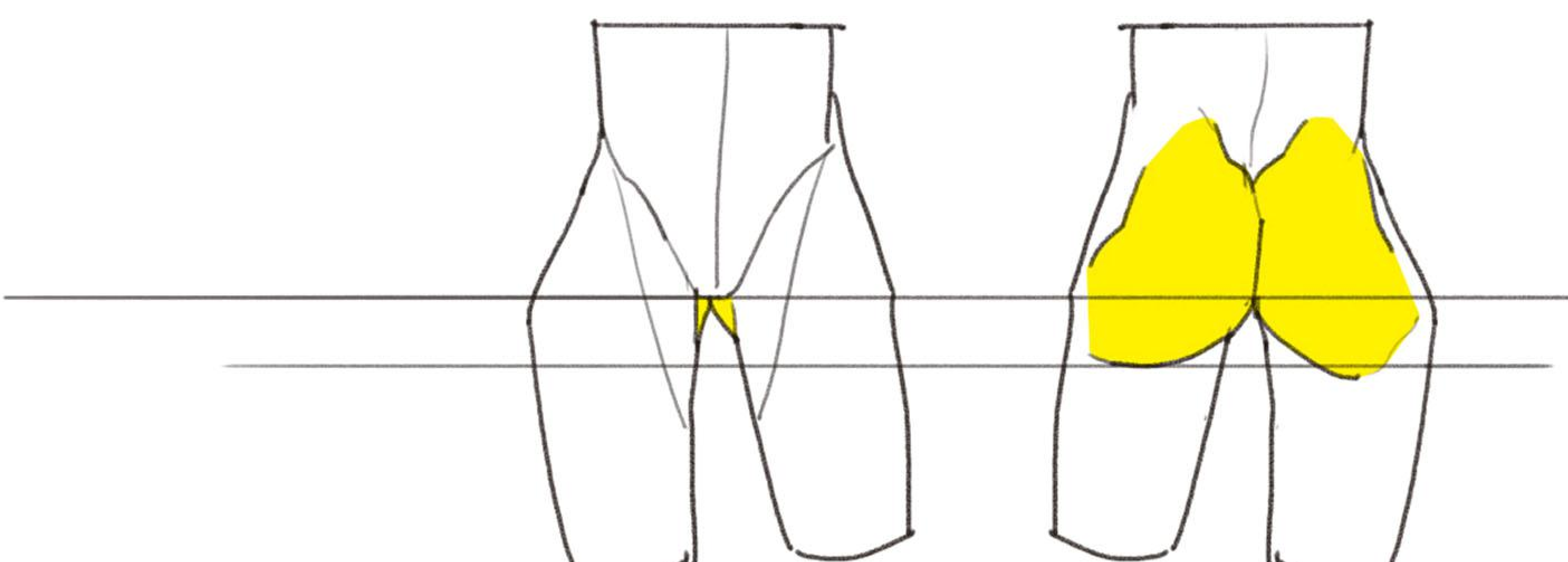




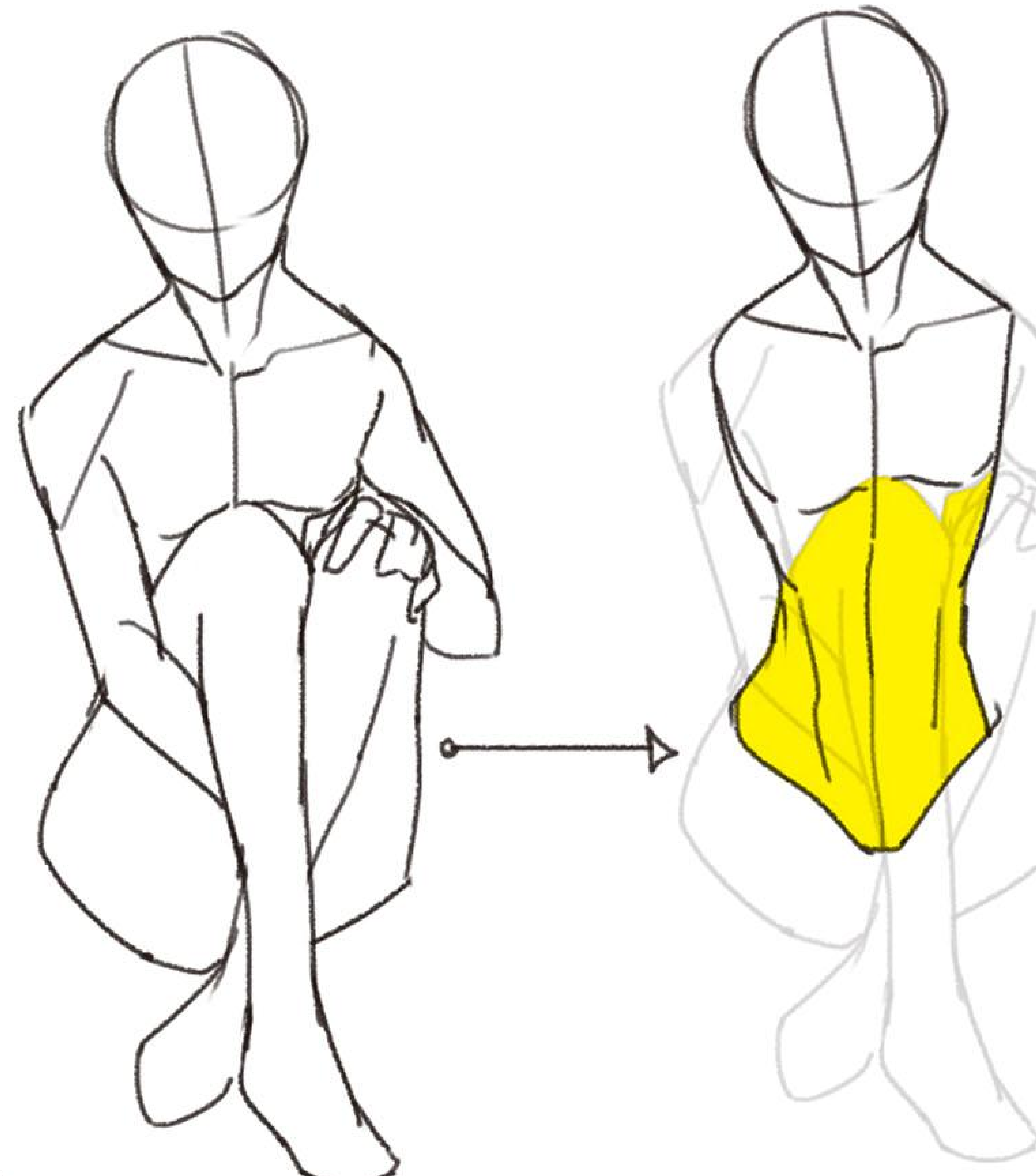


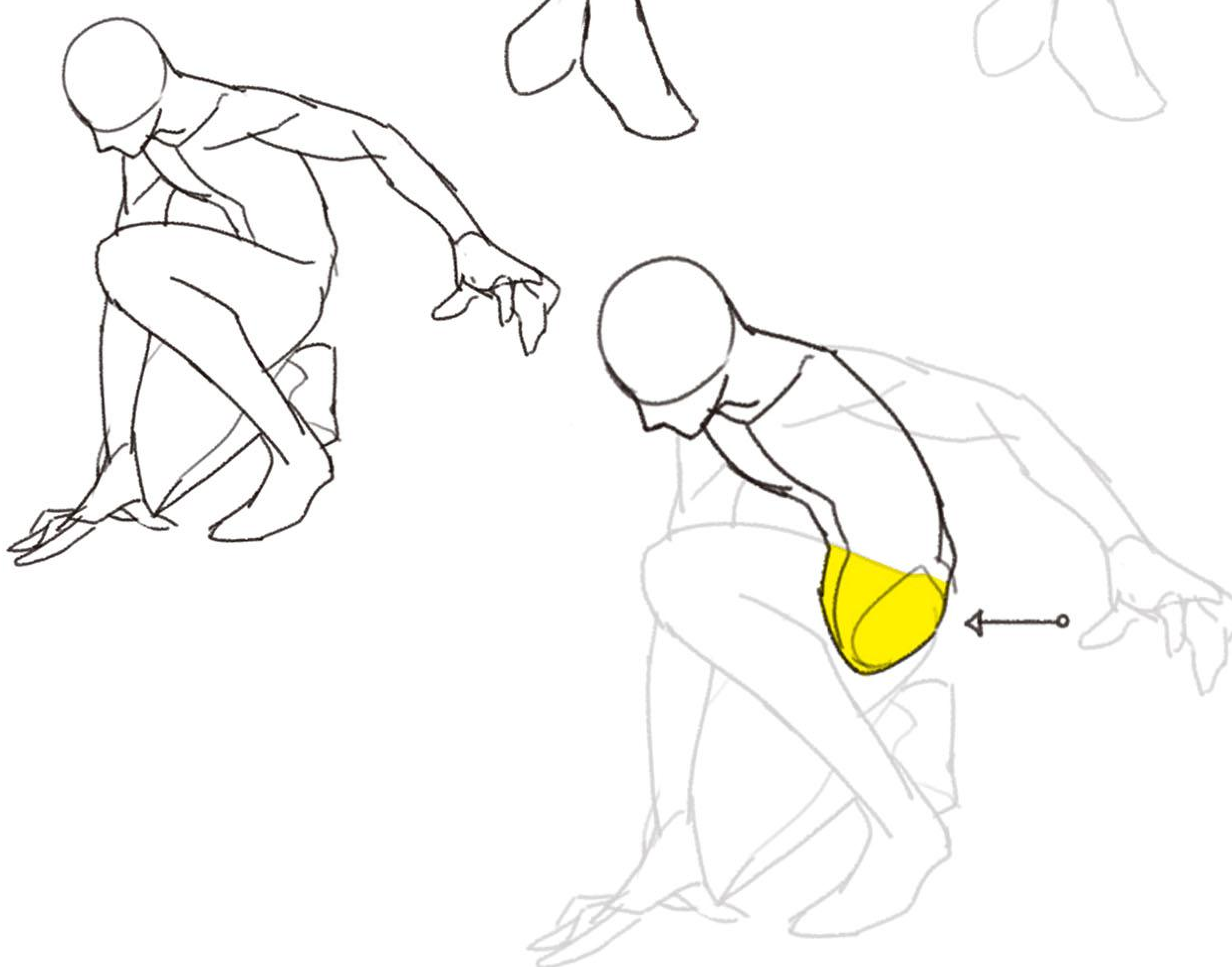


人体やポーズに応じて、正面
から見た股の間にお尻の肉が
少し見えることもあります。

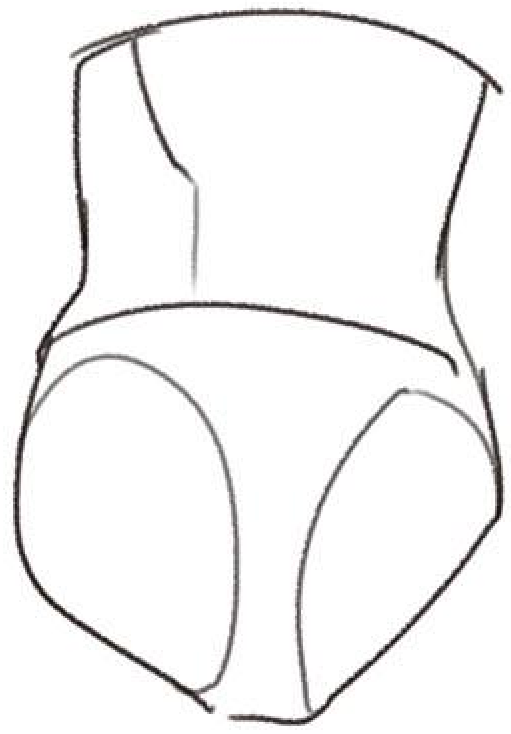


脚で体が隠れてしまい描く
のが難しいポーズのとき
は、骨盤まで描いてから脚
を描くとよいでしょう。

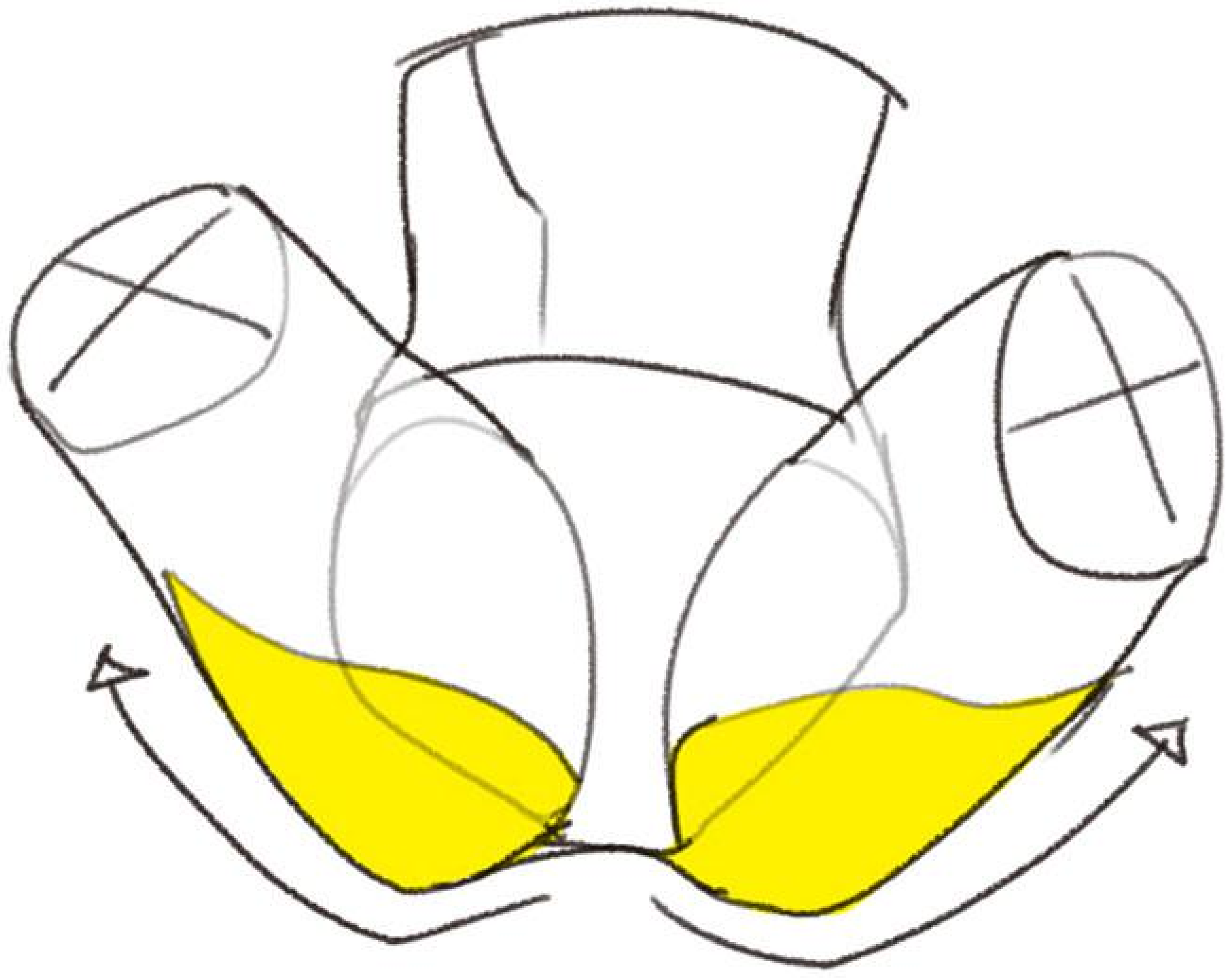


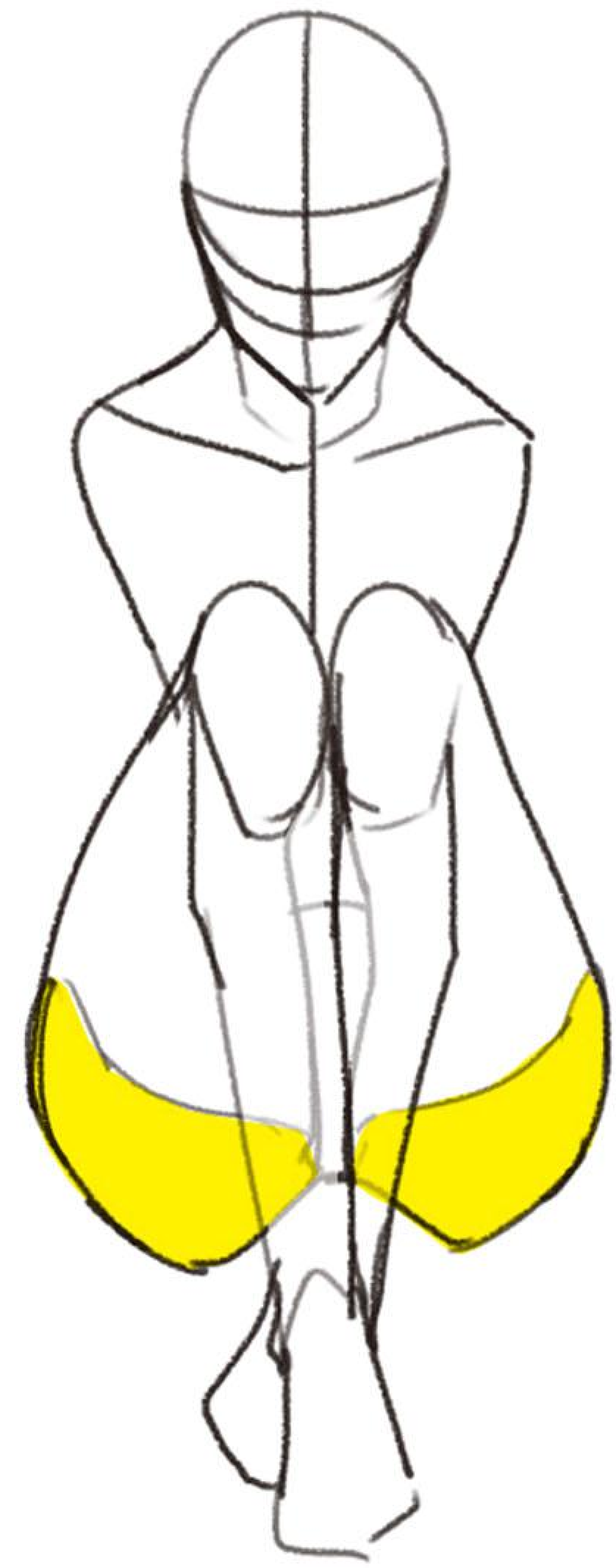


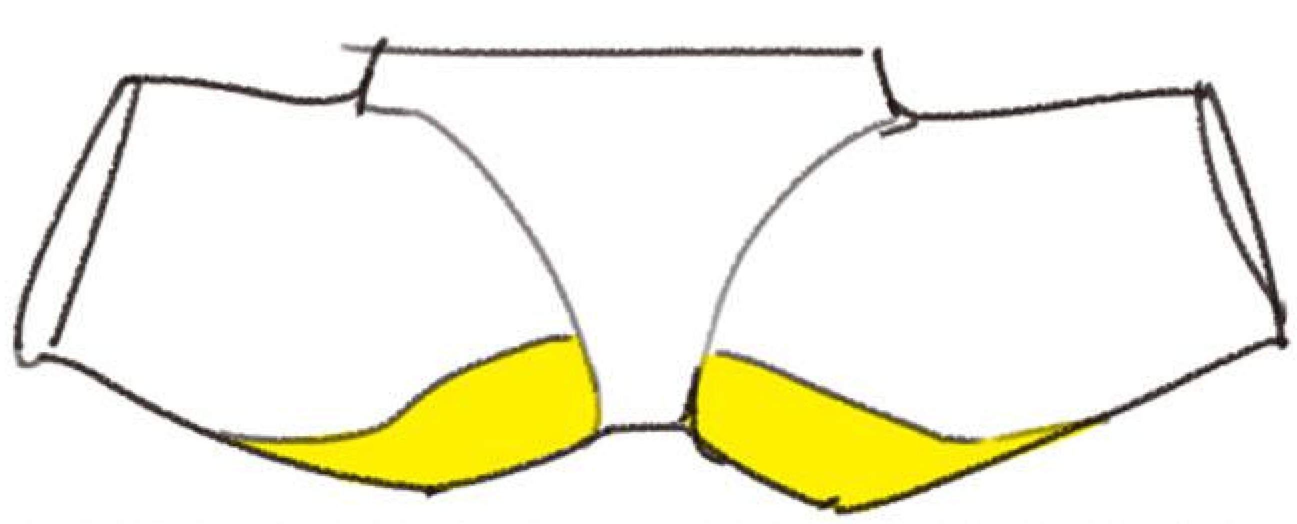
下半身 — お尻



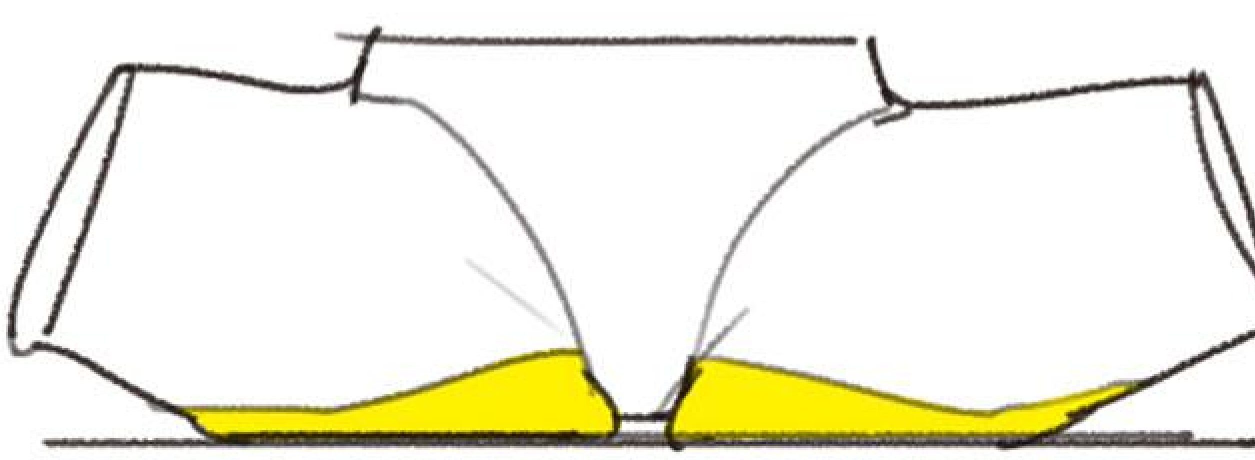
脚を開いたときに見えるお尻のラインは丸くありません。



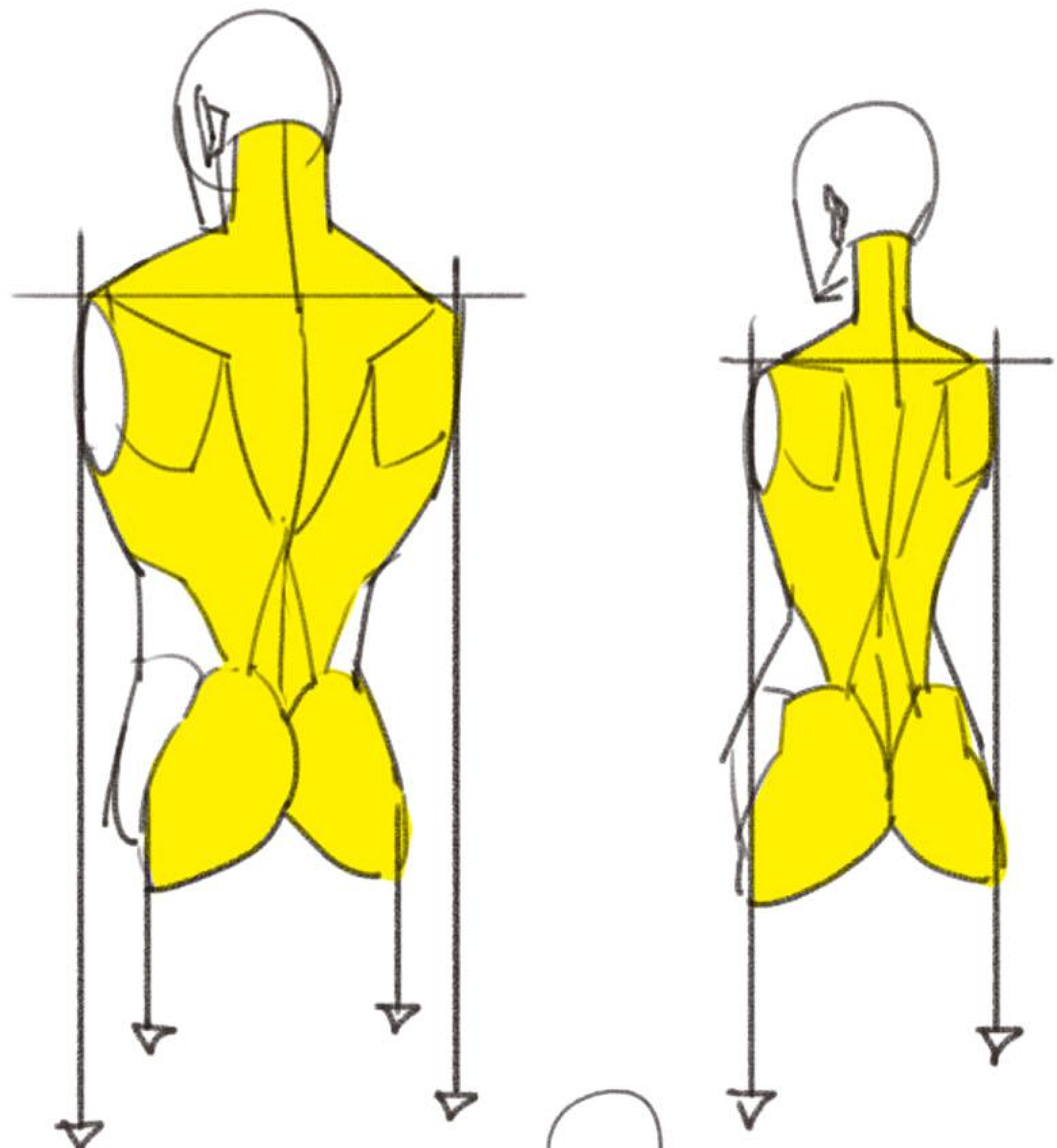


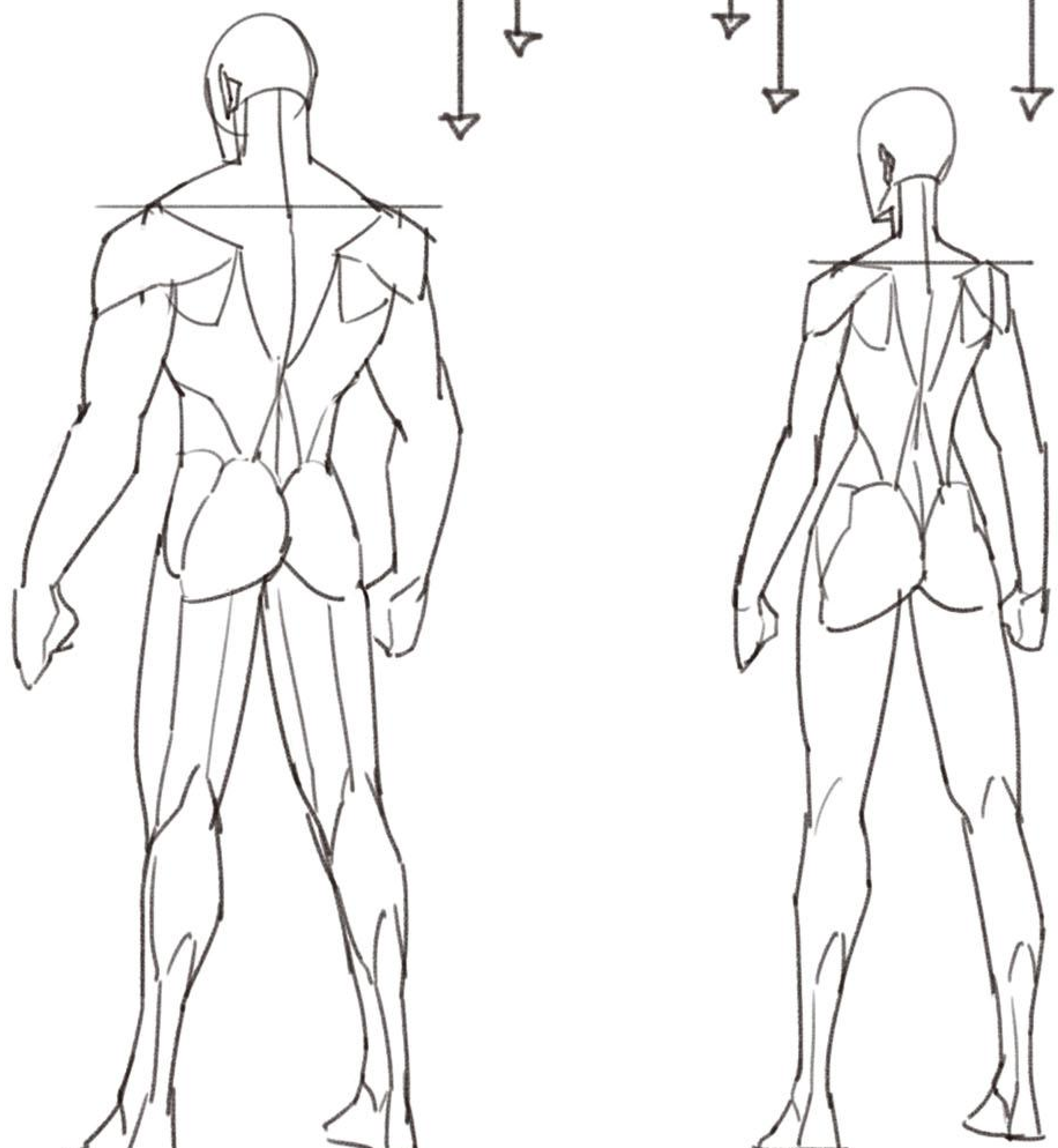


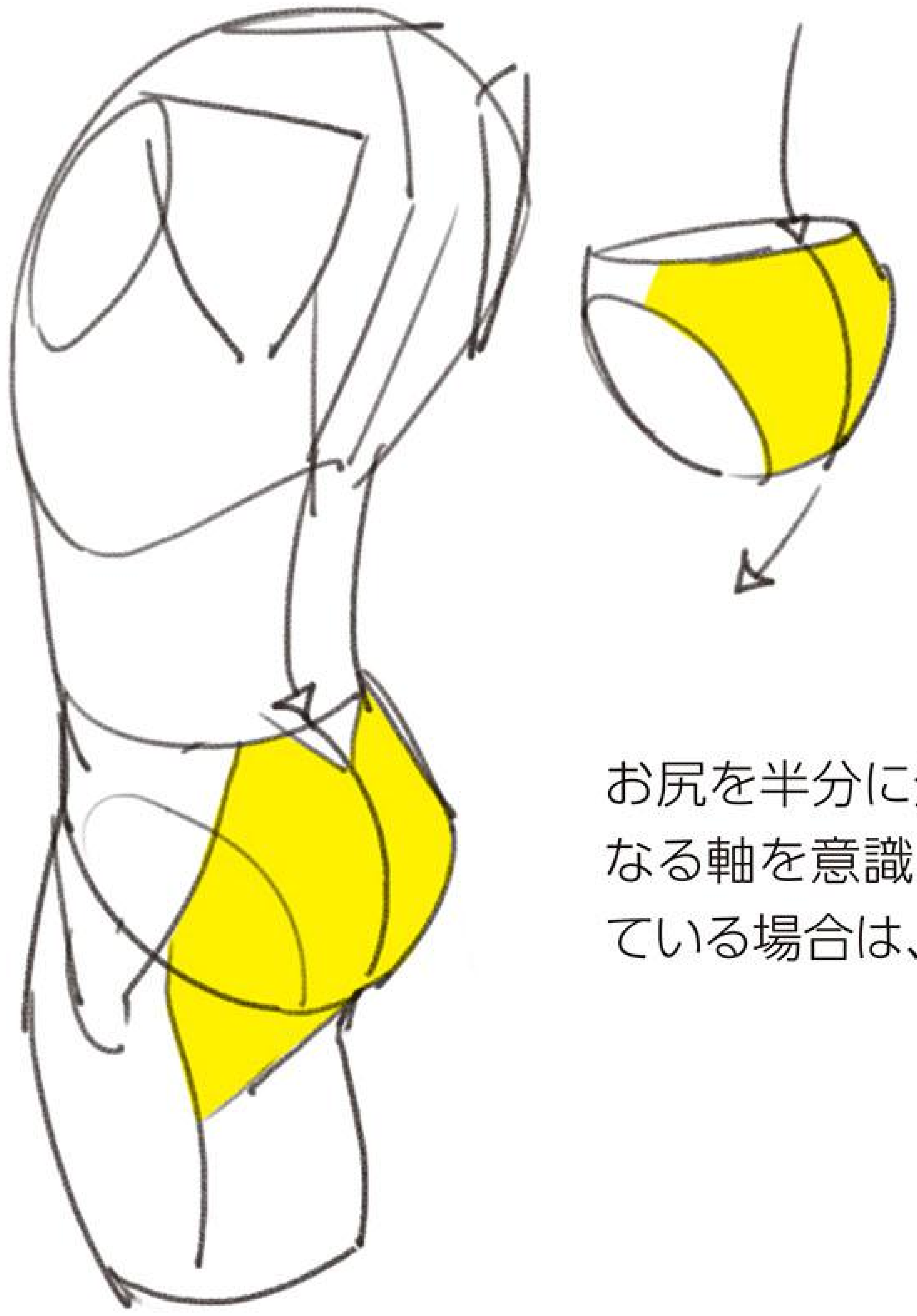
座った体勢でお尻が床に触れている場合は、床のラインに合わせてお尻のシルエットを水平にします。



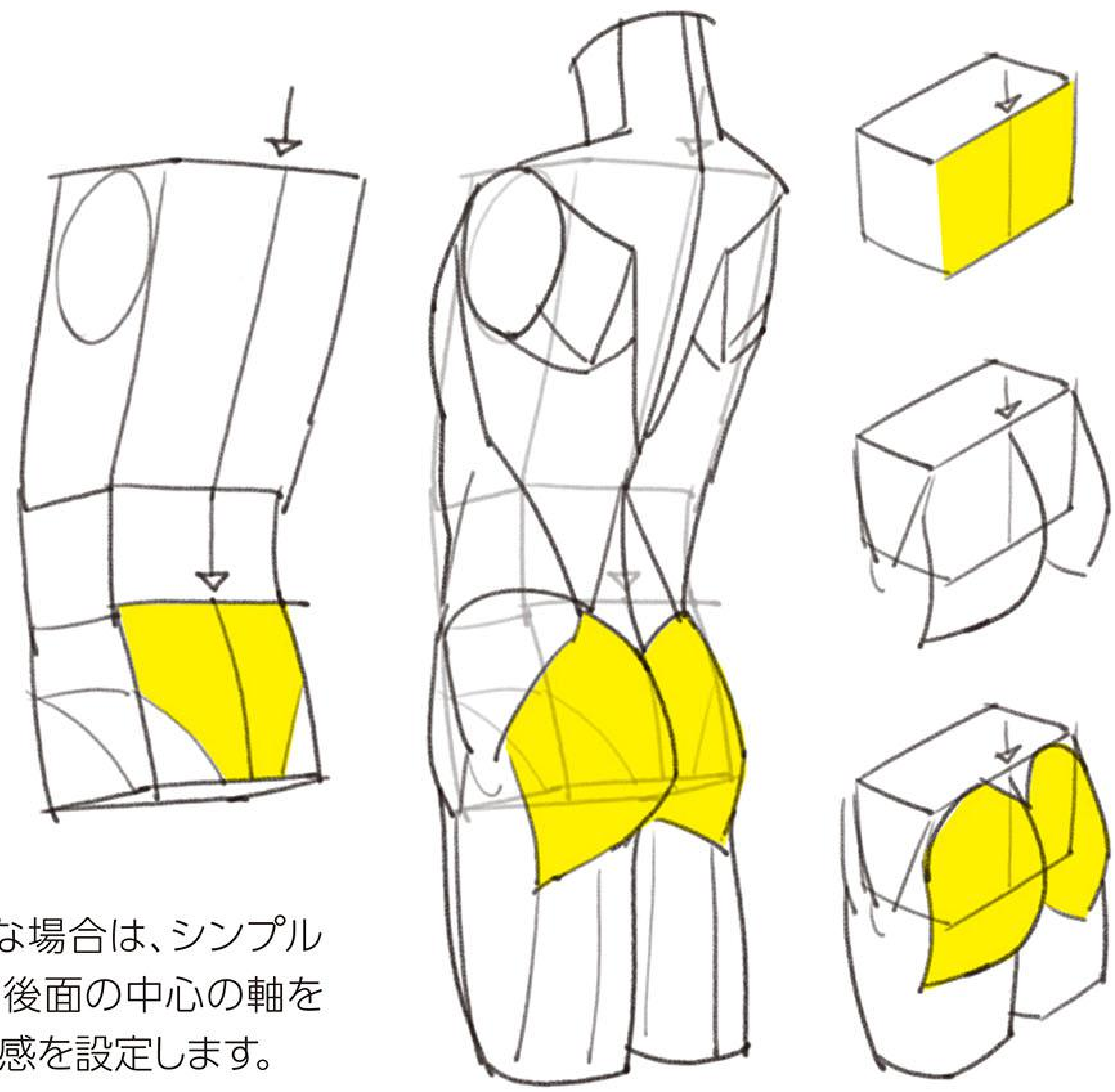
後ろから見たとき、男性はお尻が肩幅よりも狭く、女性はお尻と肩幅を同じくらいにしてアタリをとります。



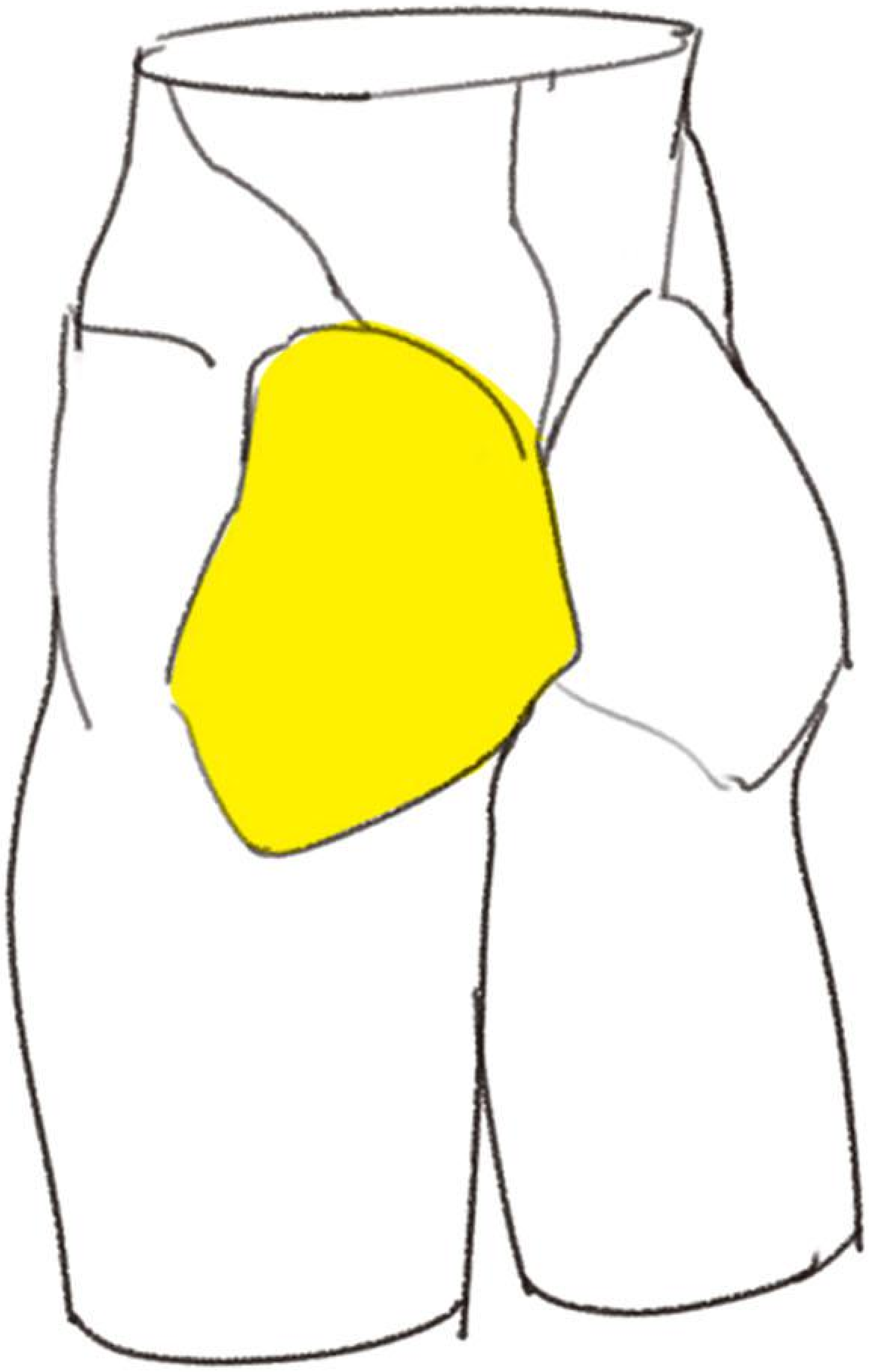


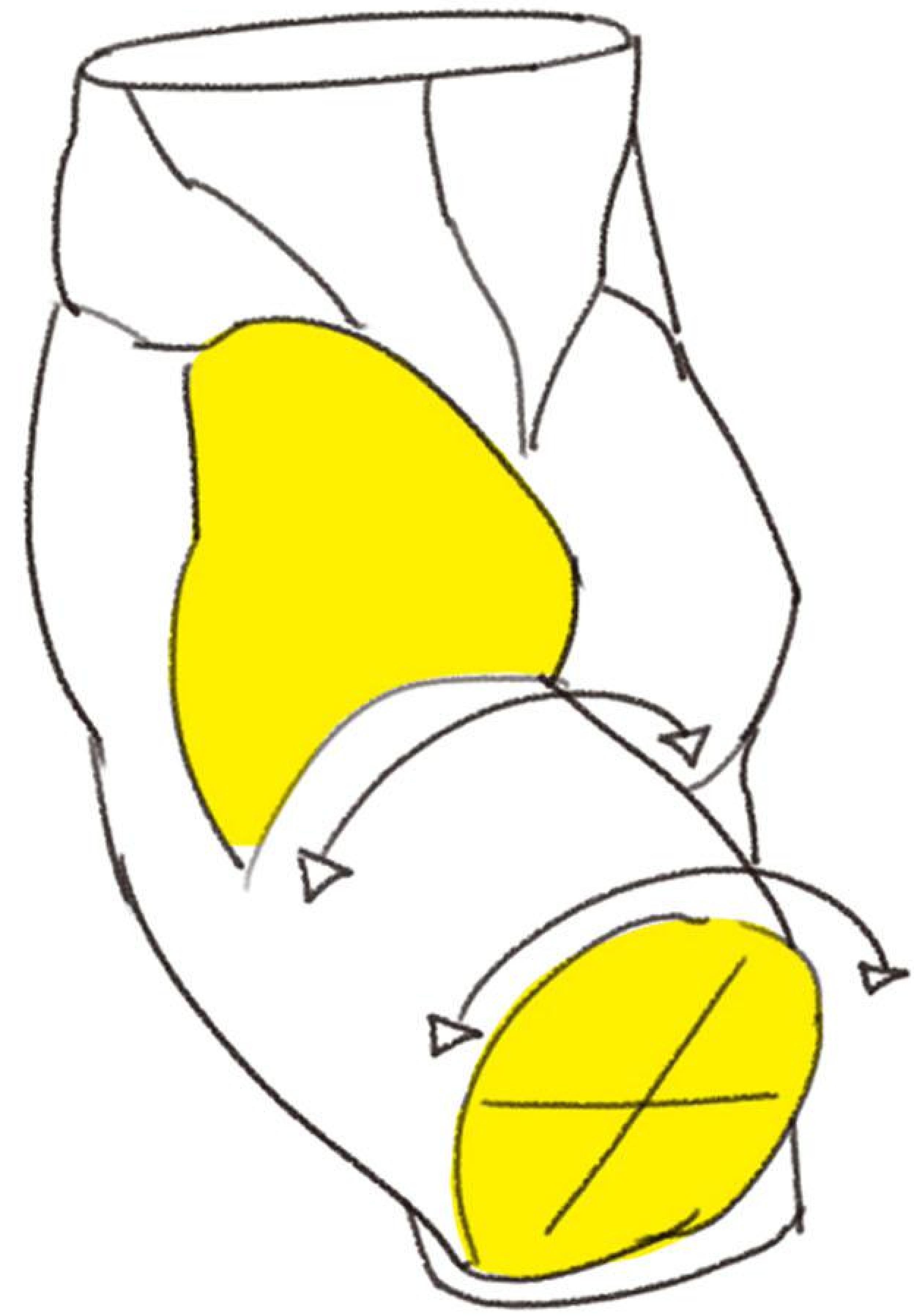


お尻を半分に分けるときは、後面の中心となる軸を意識して分けます。パースに慣れている場合は、曲線を使って分けます。

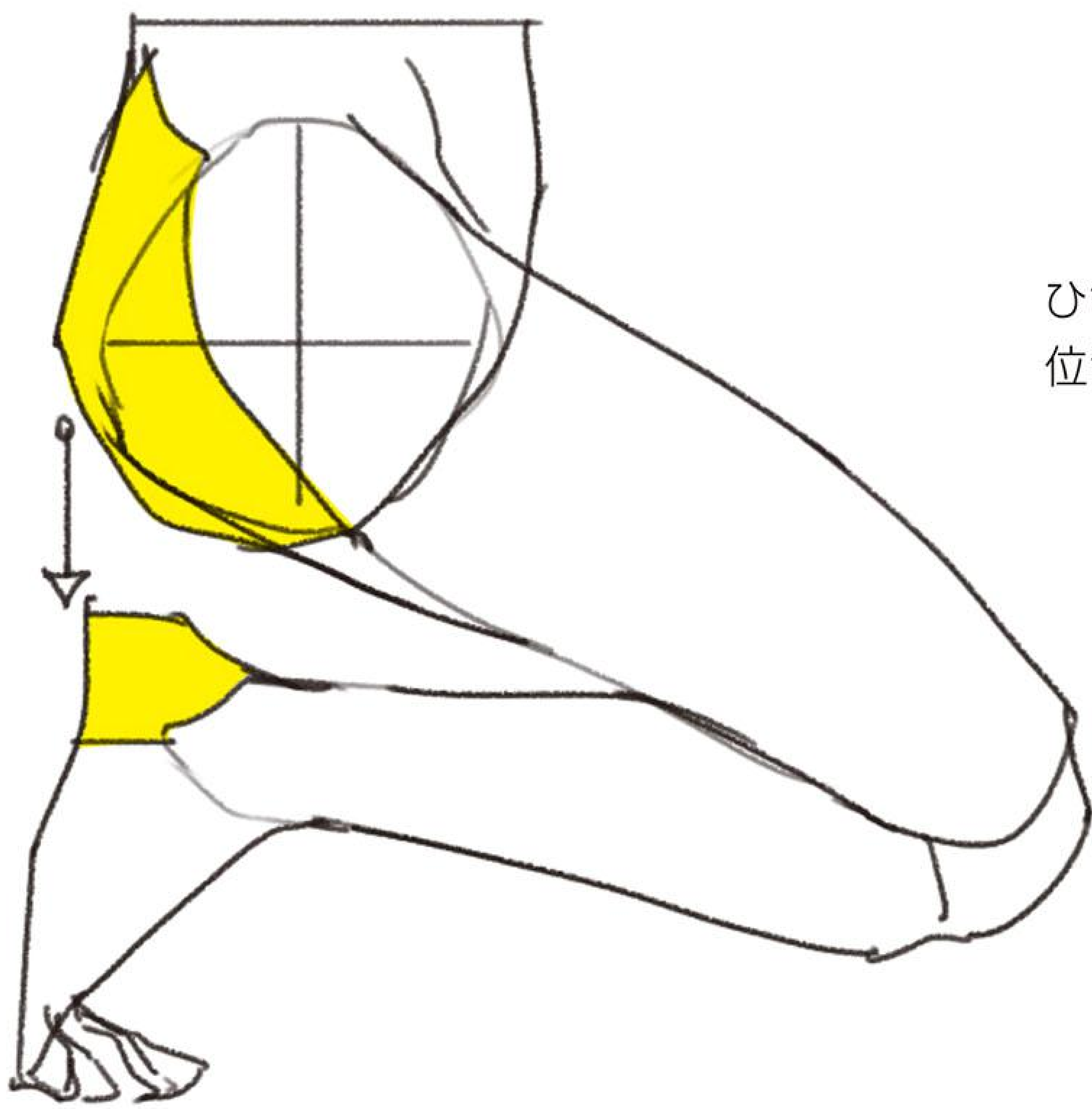


曲線で分けるのが苦手な場合は、シンプルに四角形をイメージして後面の中心の軸を基準にお尻のボリューム感を設定します。

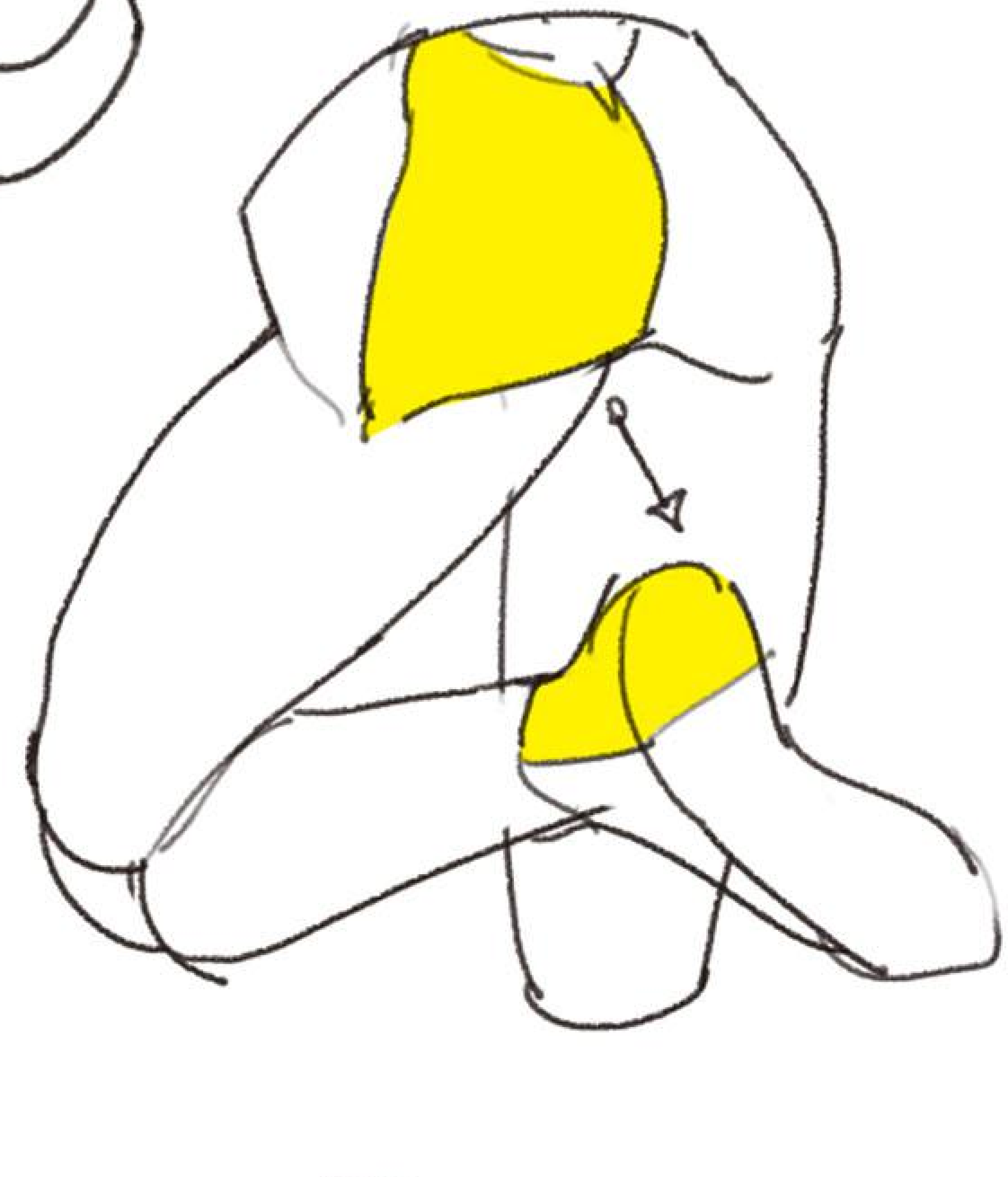


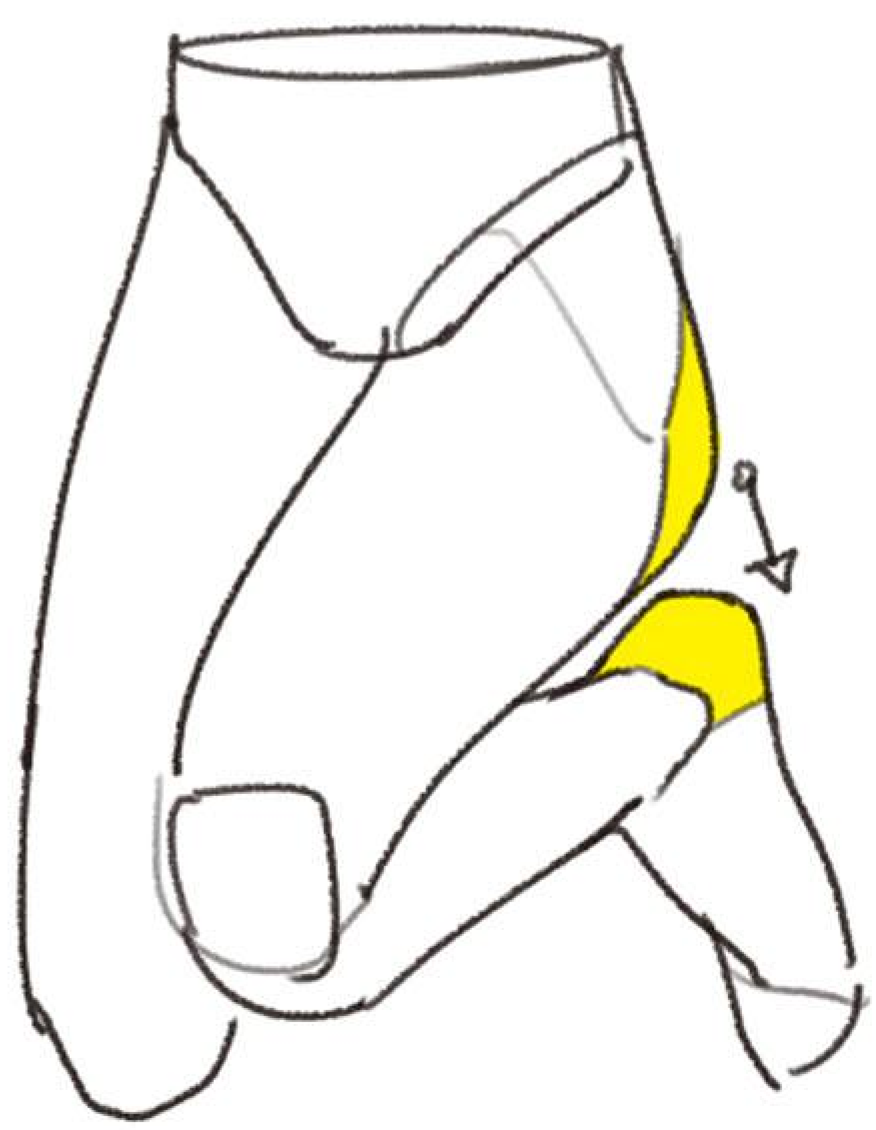


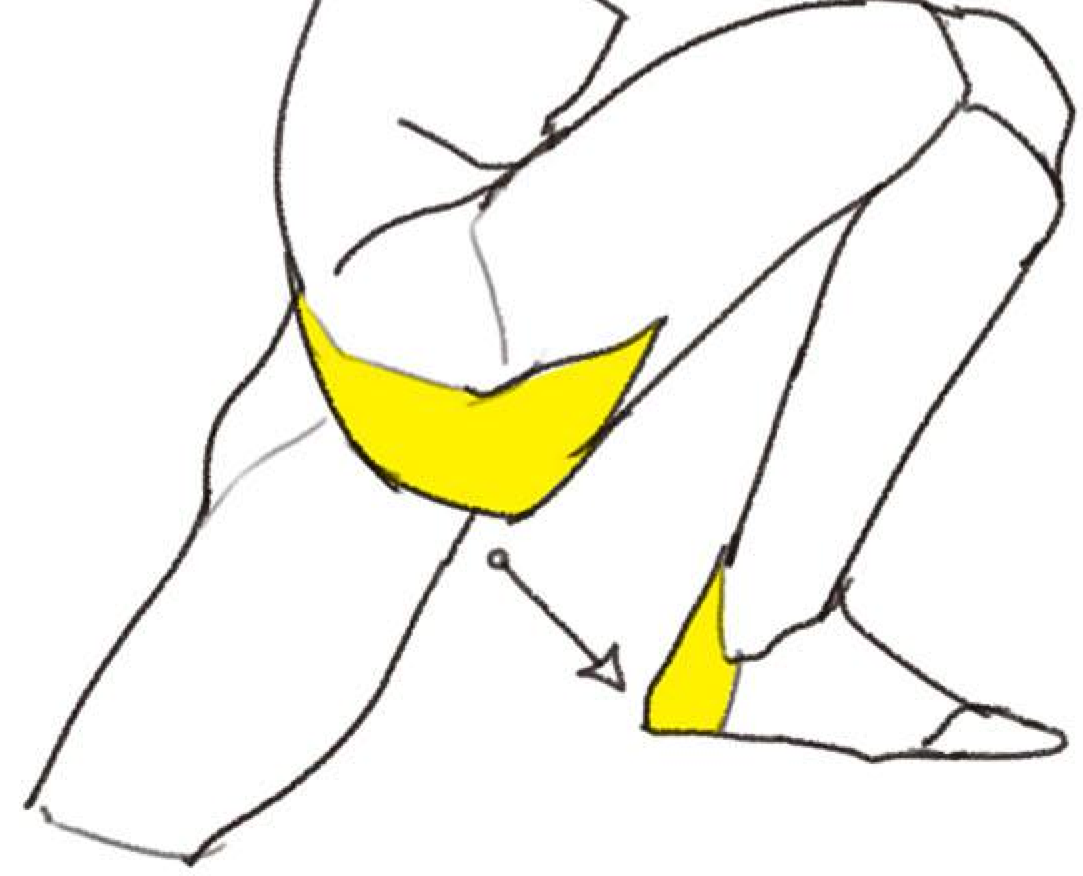
脚を後ろに引いたポーズを描くときは、お尻のラインと太もものラインにパースをつけます。

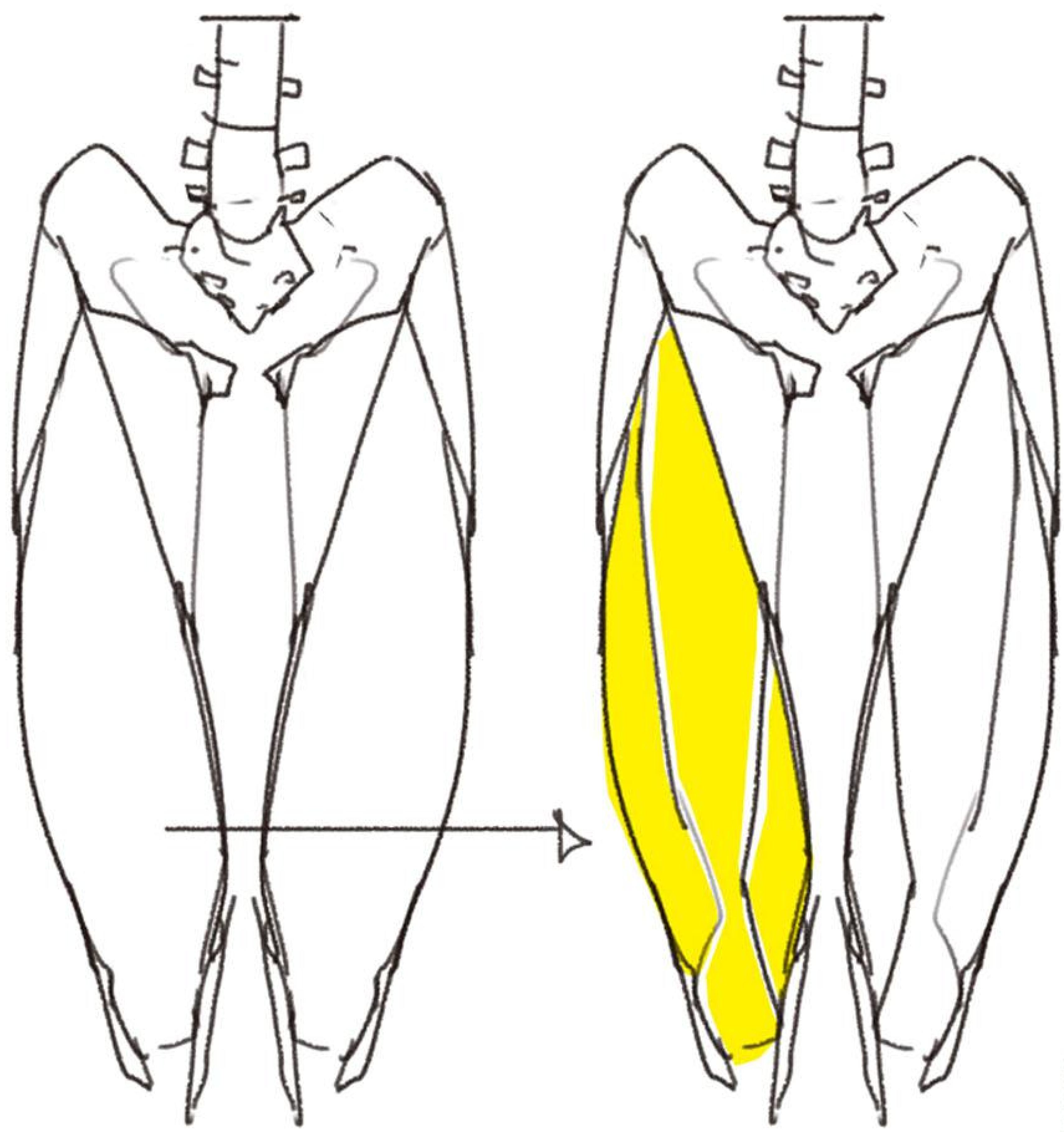


ひざを曲げたとき、踵とお尻が同じ
位置にあると思うと描きやすいです。



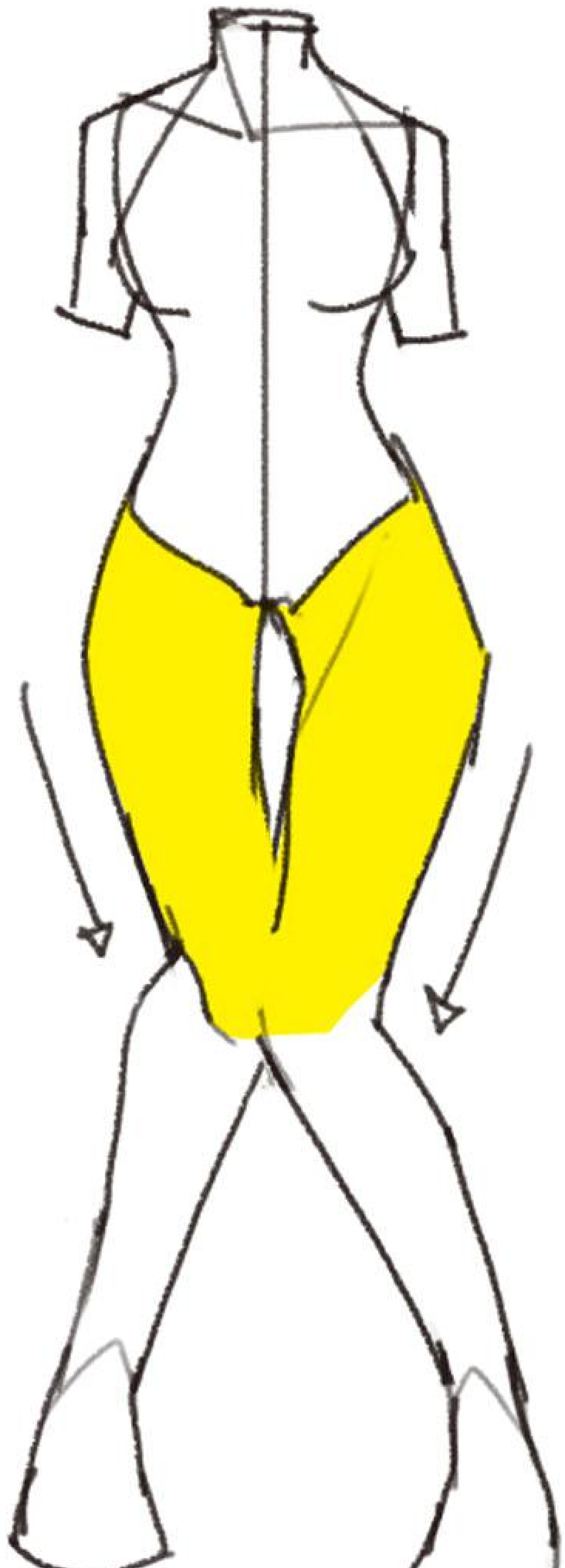




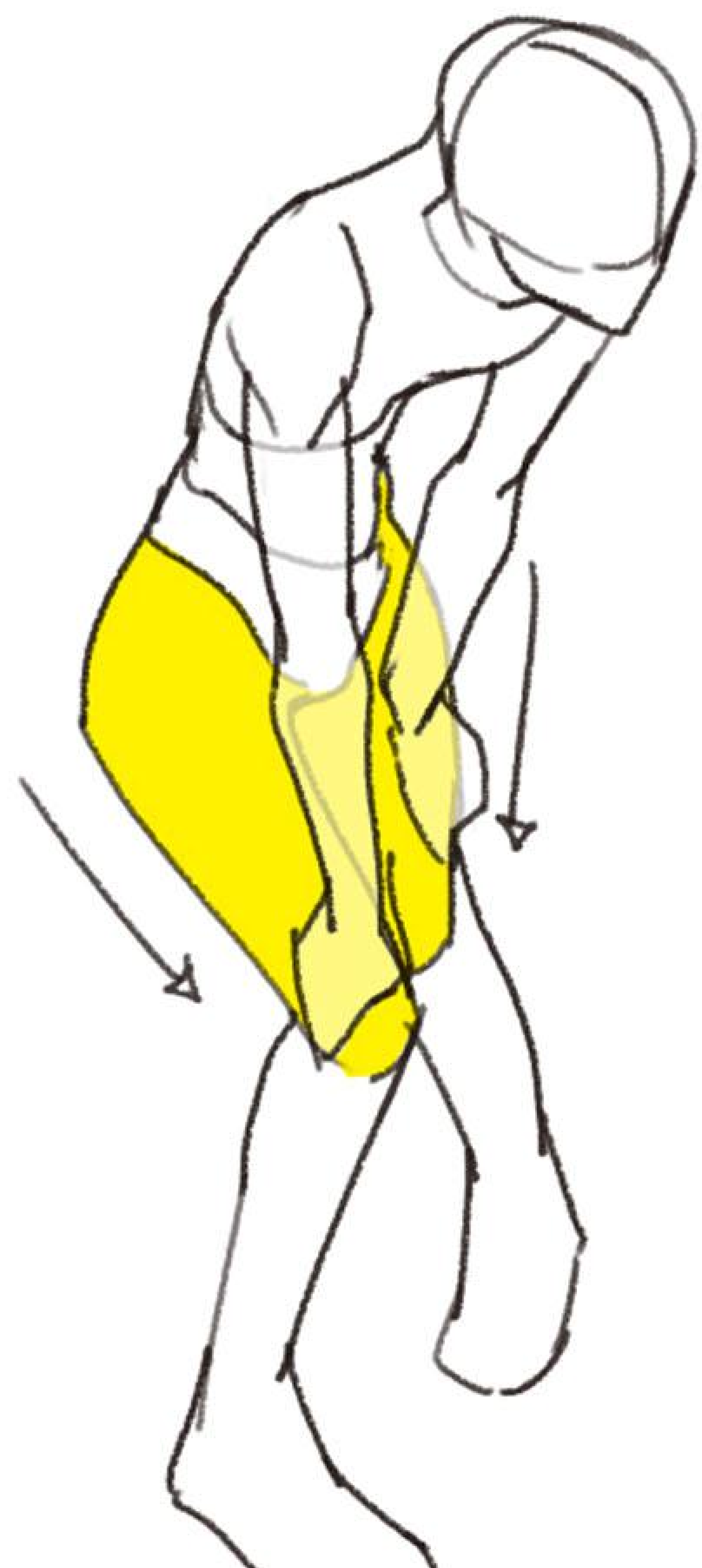


正面から見た太ももは、大きな3つのカタマリに分かれます。皮膚に覆われるとカタマリのつなぎ目の線は薄くなります。

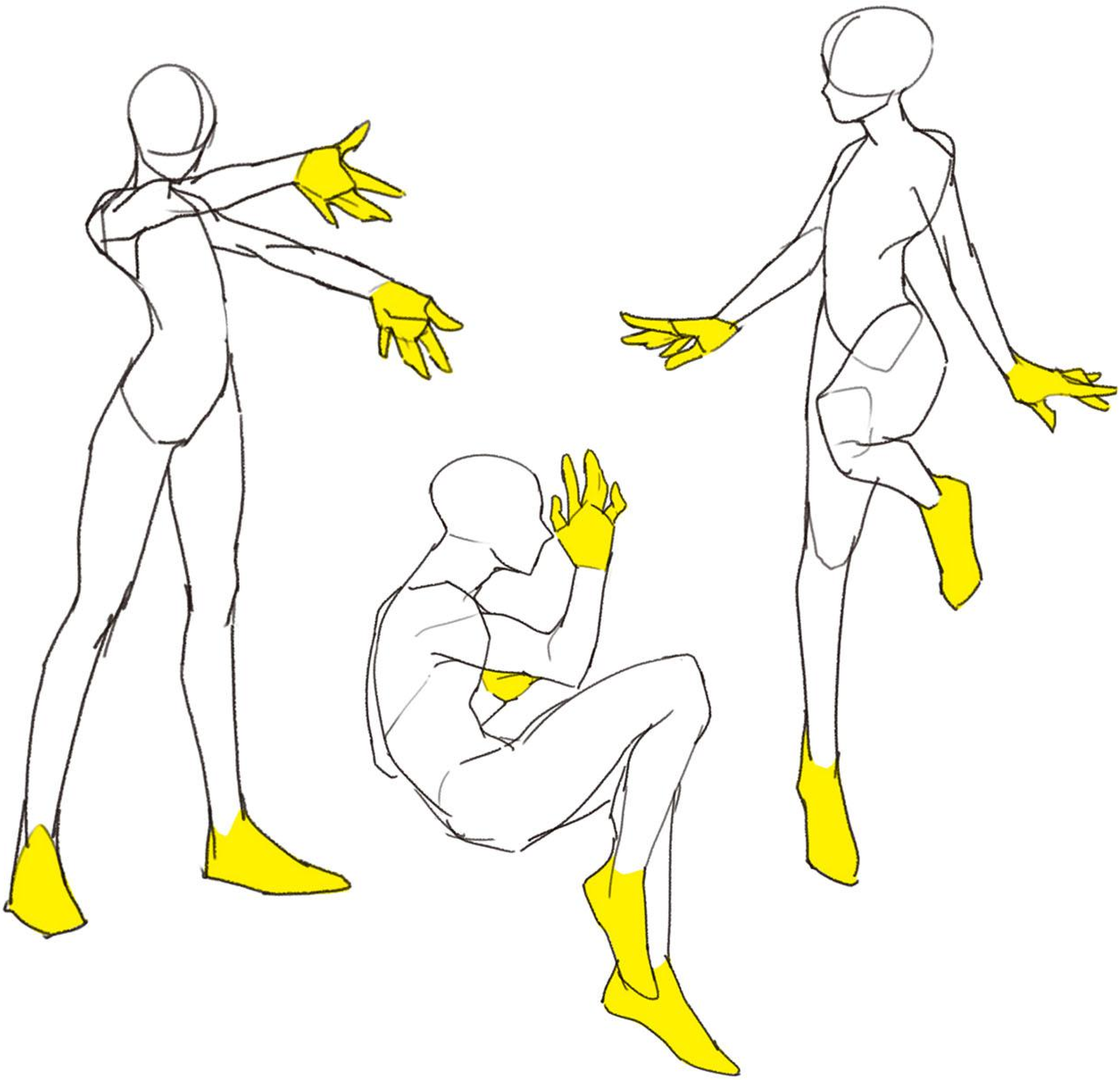


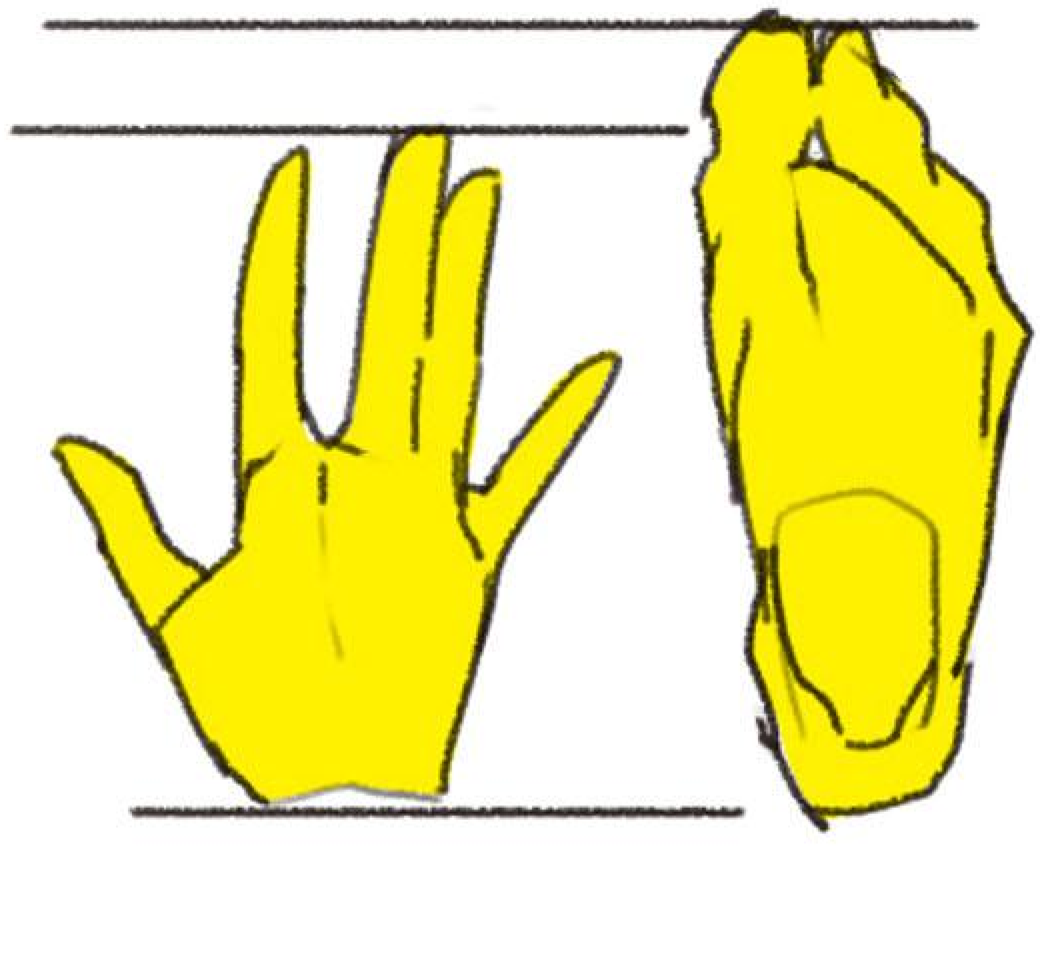


ひざを寄せた脚を描くと、力なく支えている印象になります。

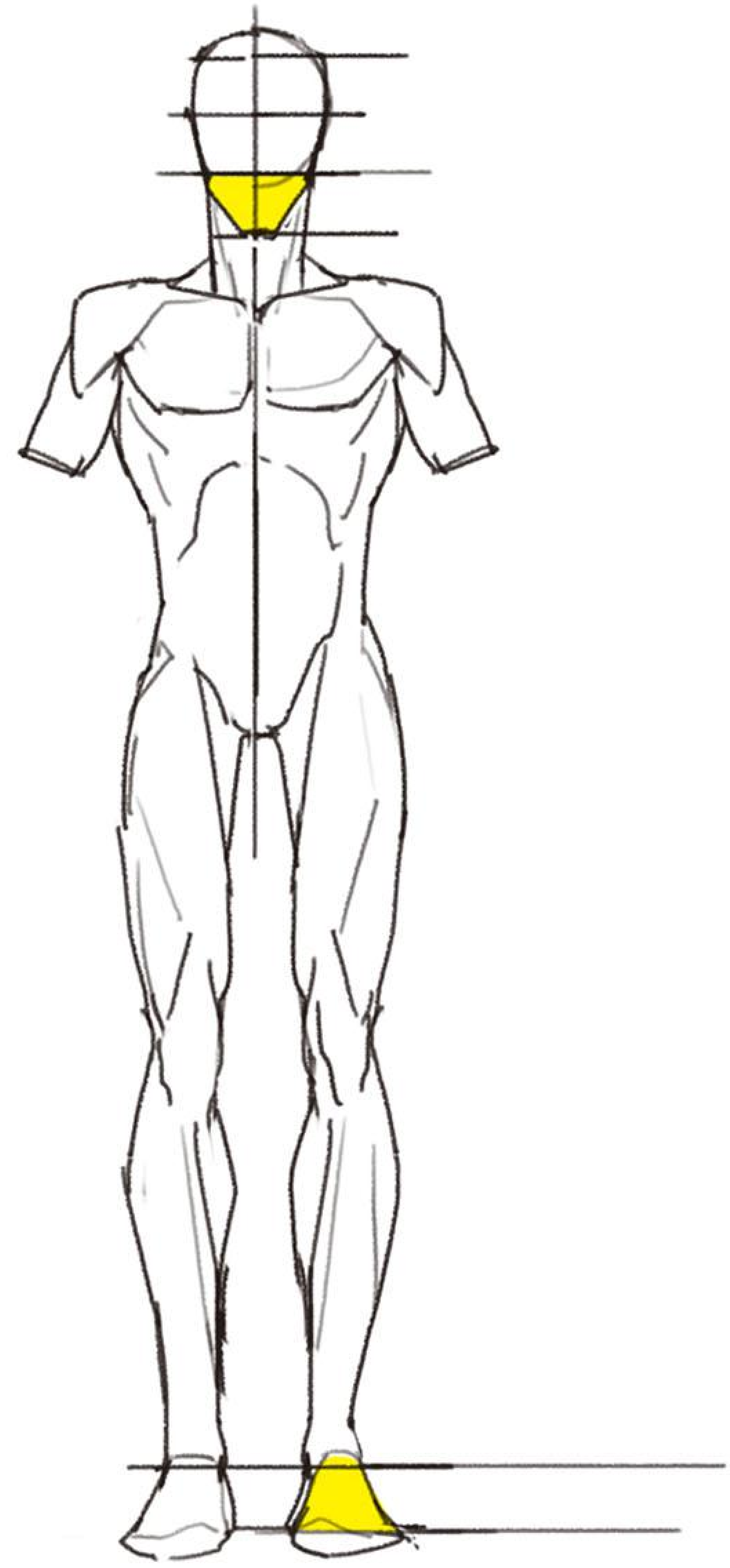




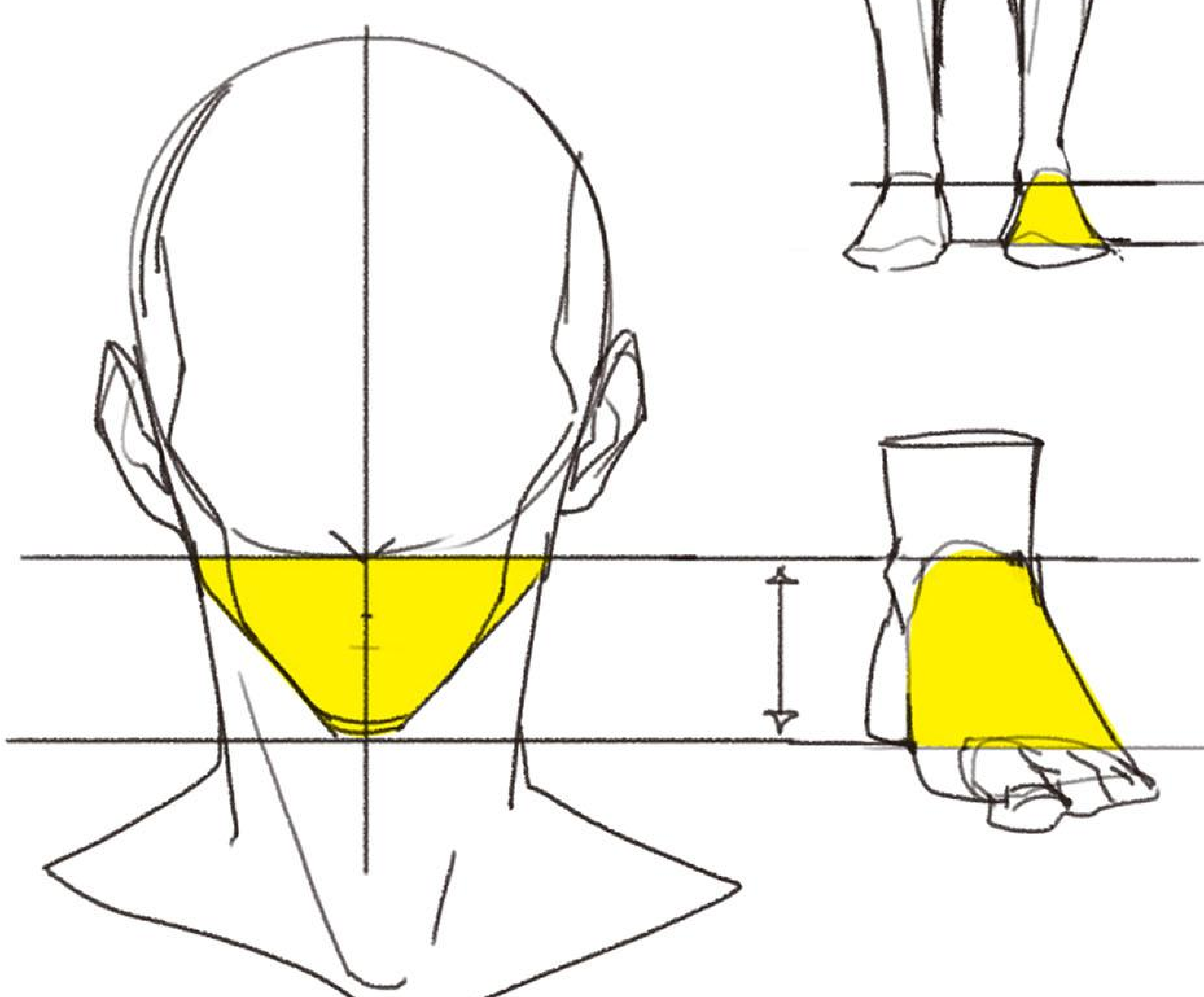




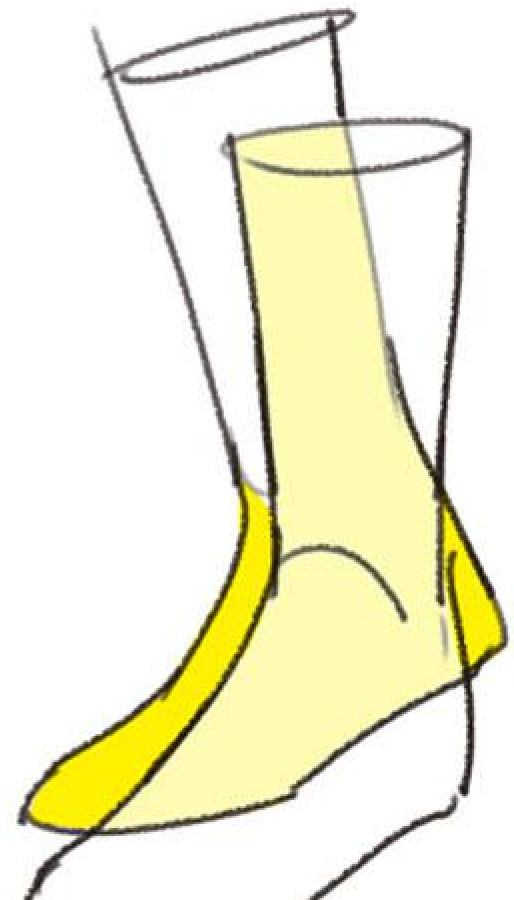
足は手よりも小さく描かない
ように注意します。



正面から見た足（足の甲）の長さは、
顔の下顎の長さとだいたい同じに
すると違和感のない絵になります。



人体の動きのなかで足が揃ったり、片方の足が隠れたりするときは、隠れる部分をイメージしながら見える部分を描いていくとよいでしょう。

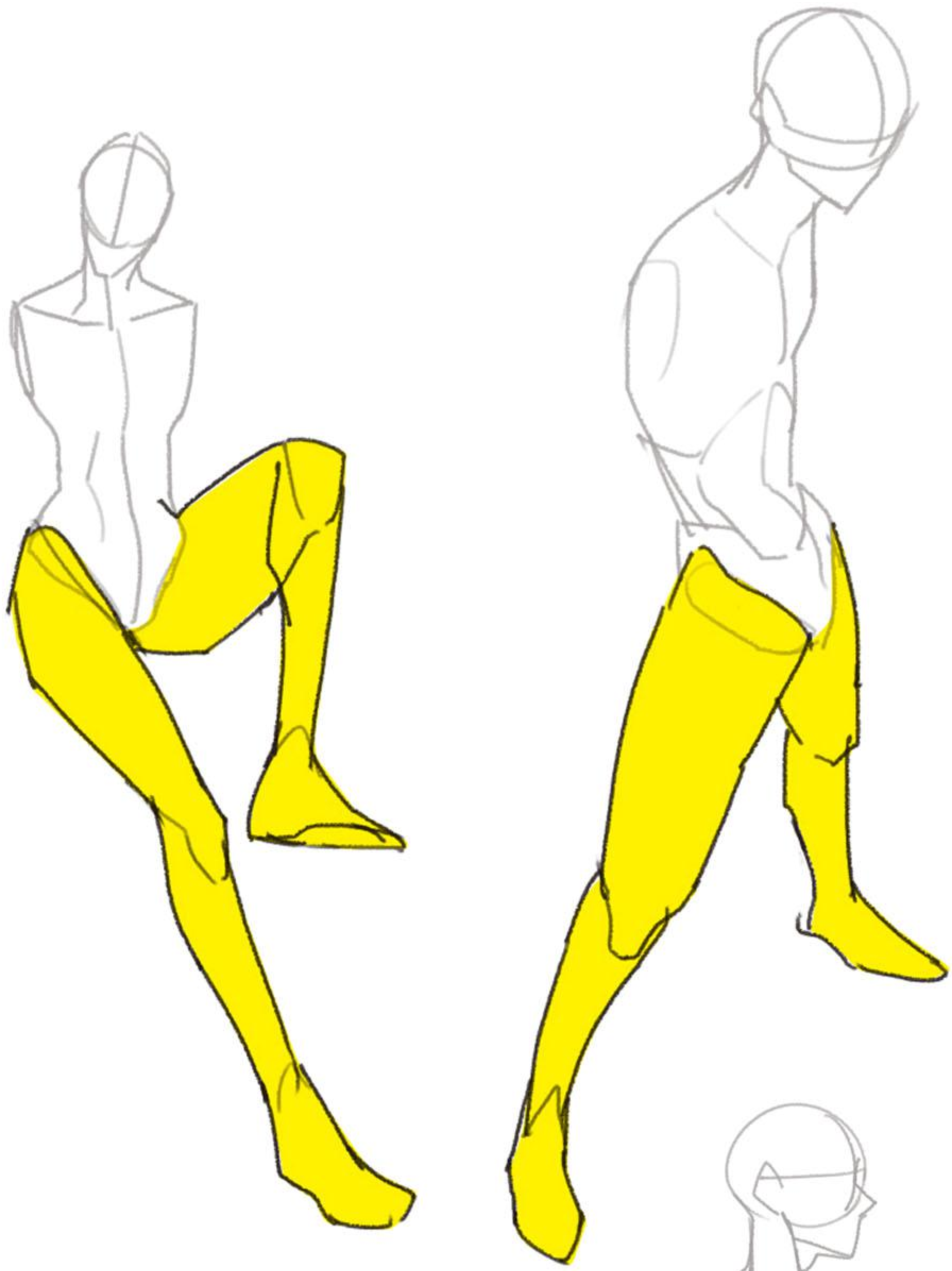




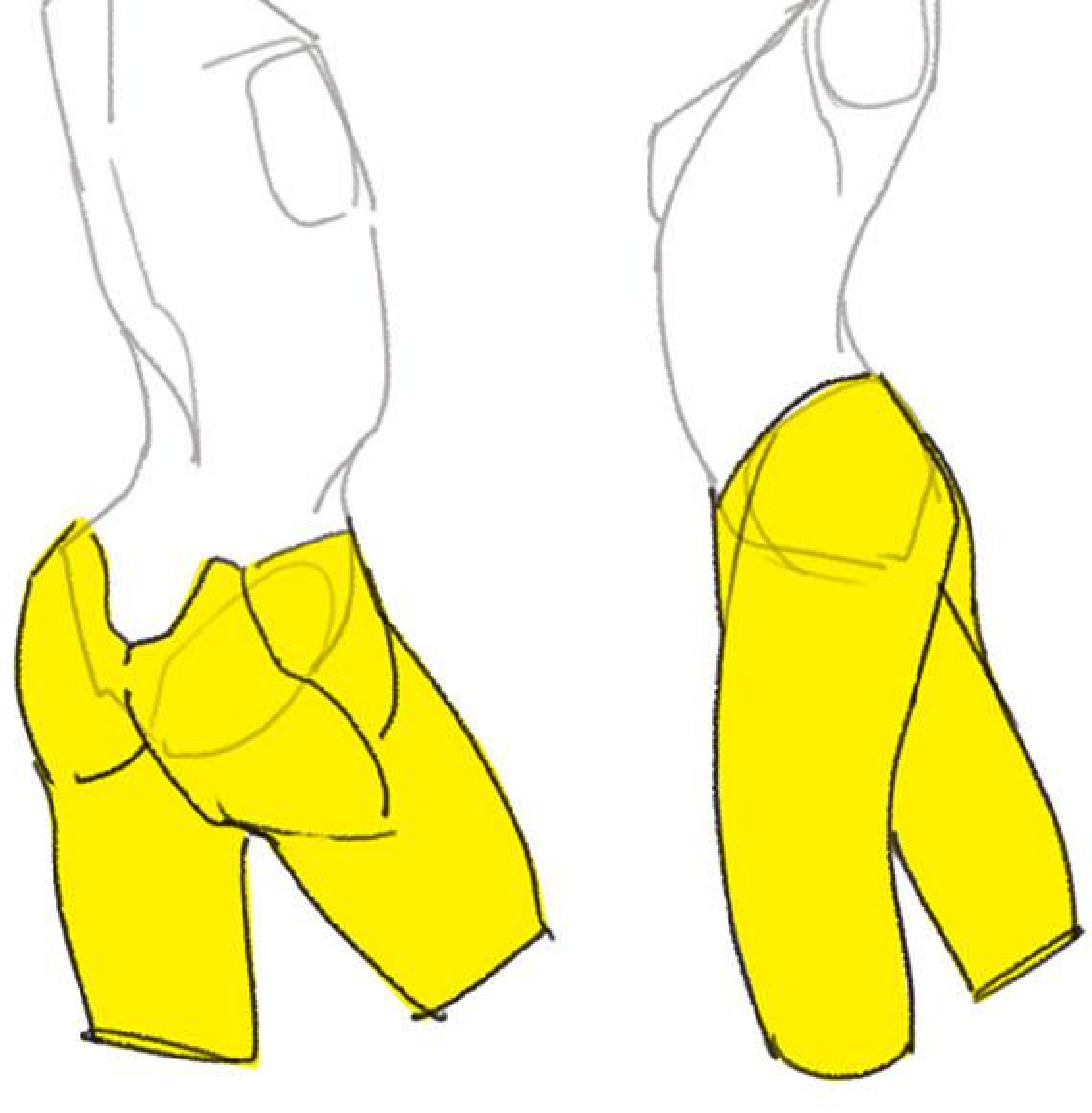


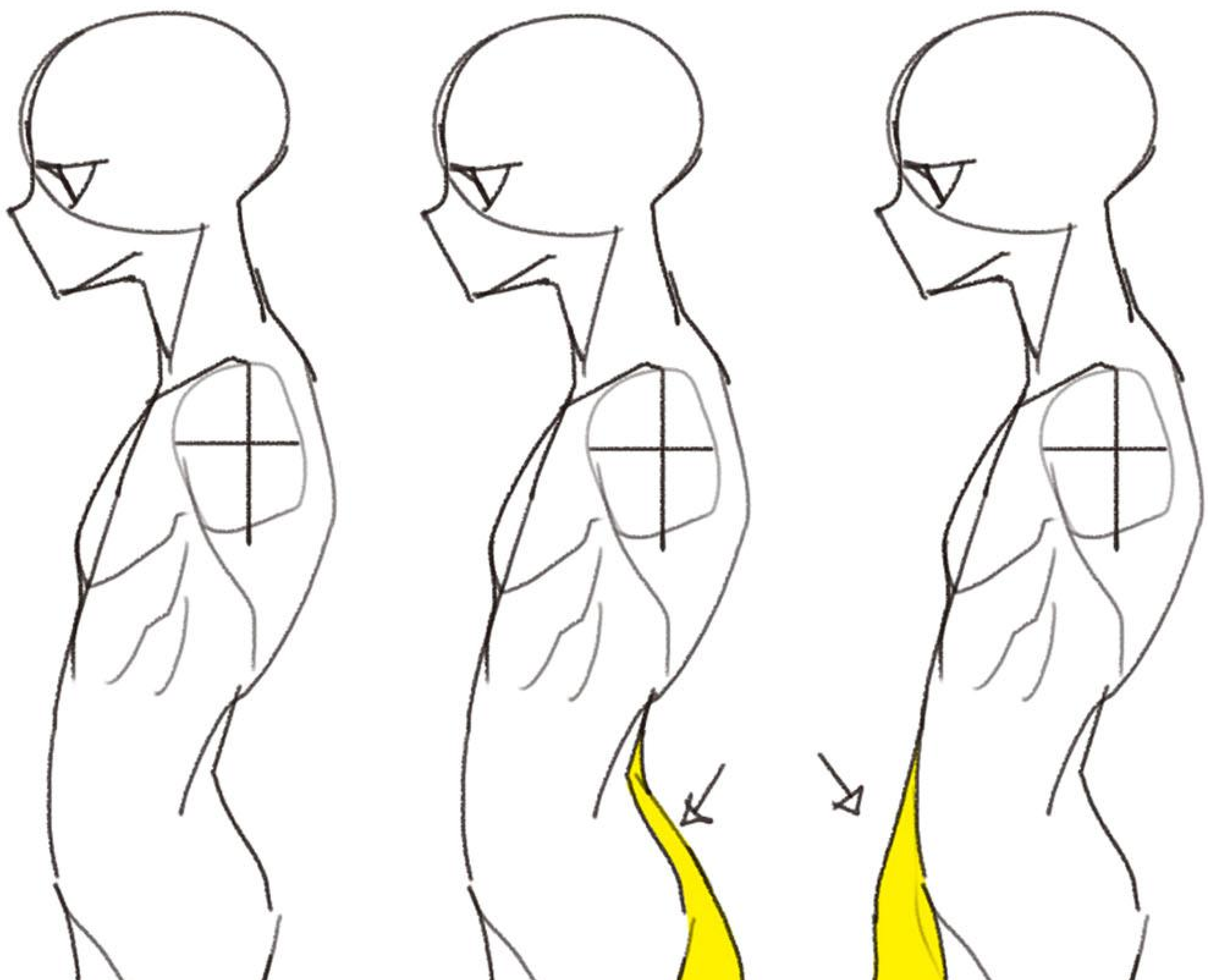


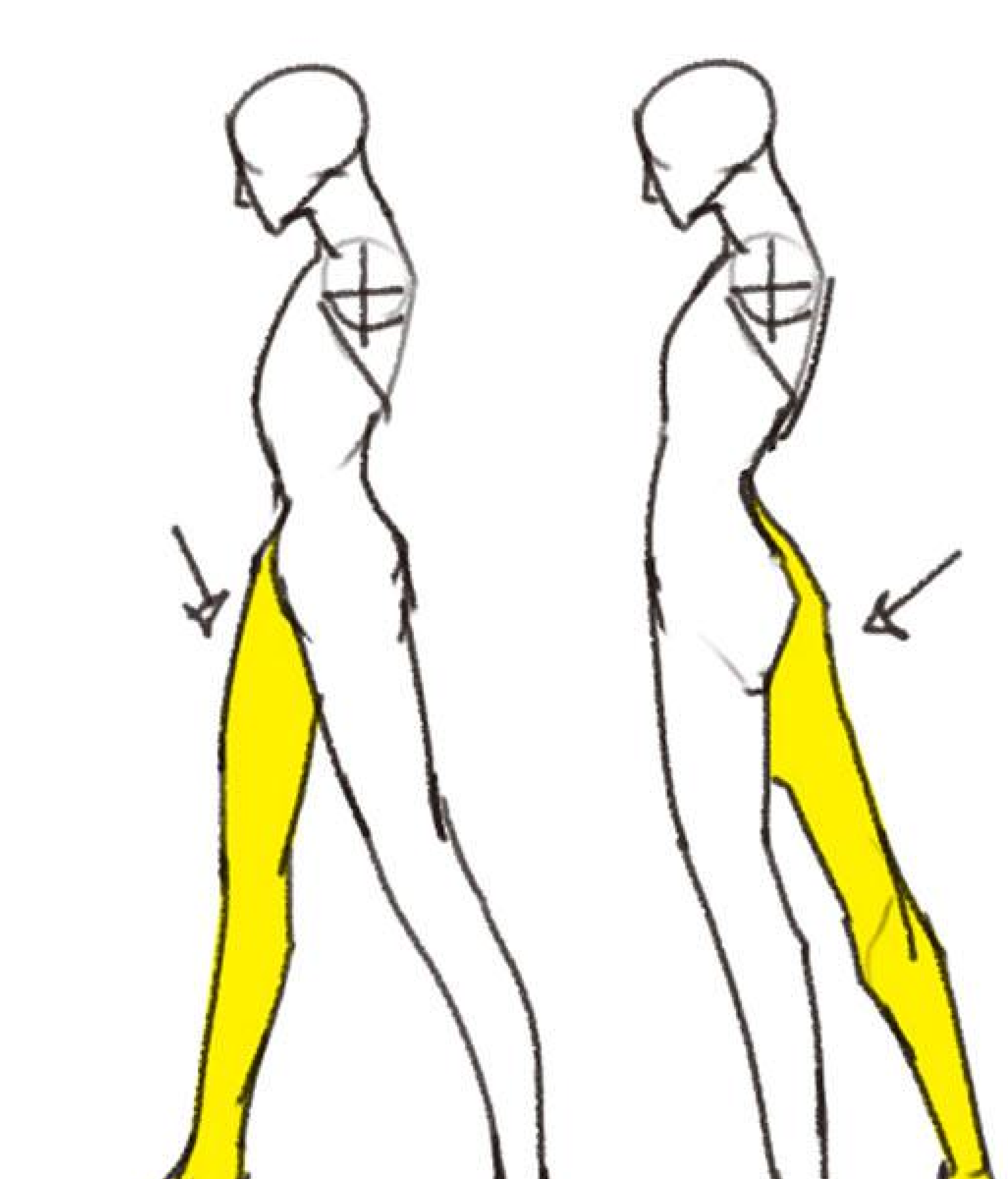




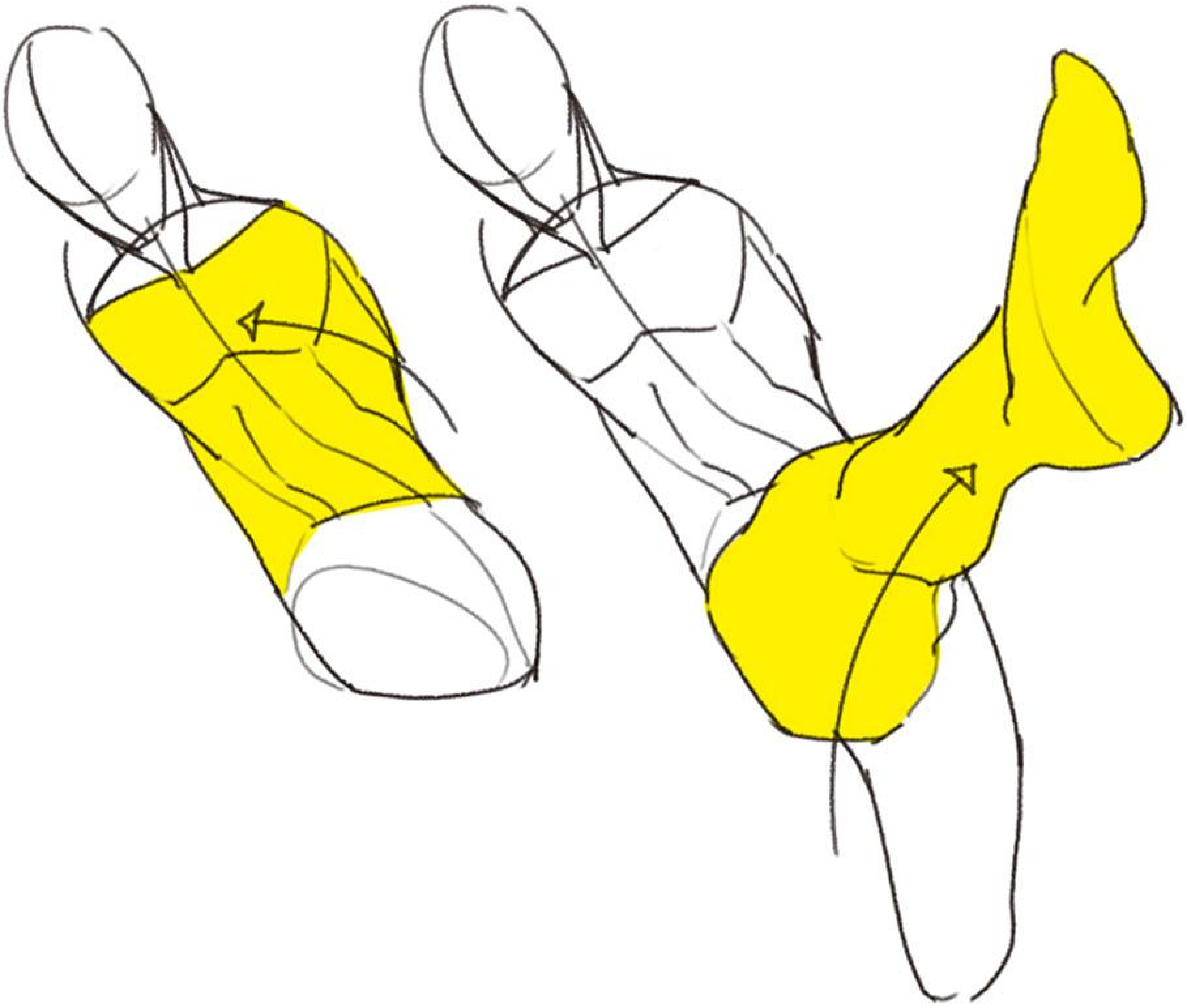
人体全体の比率をつかむ
ためには、腕よりも脚を先
に描いて、全体的なバラン
スをみるとよいでしょう。



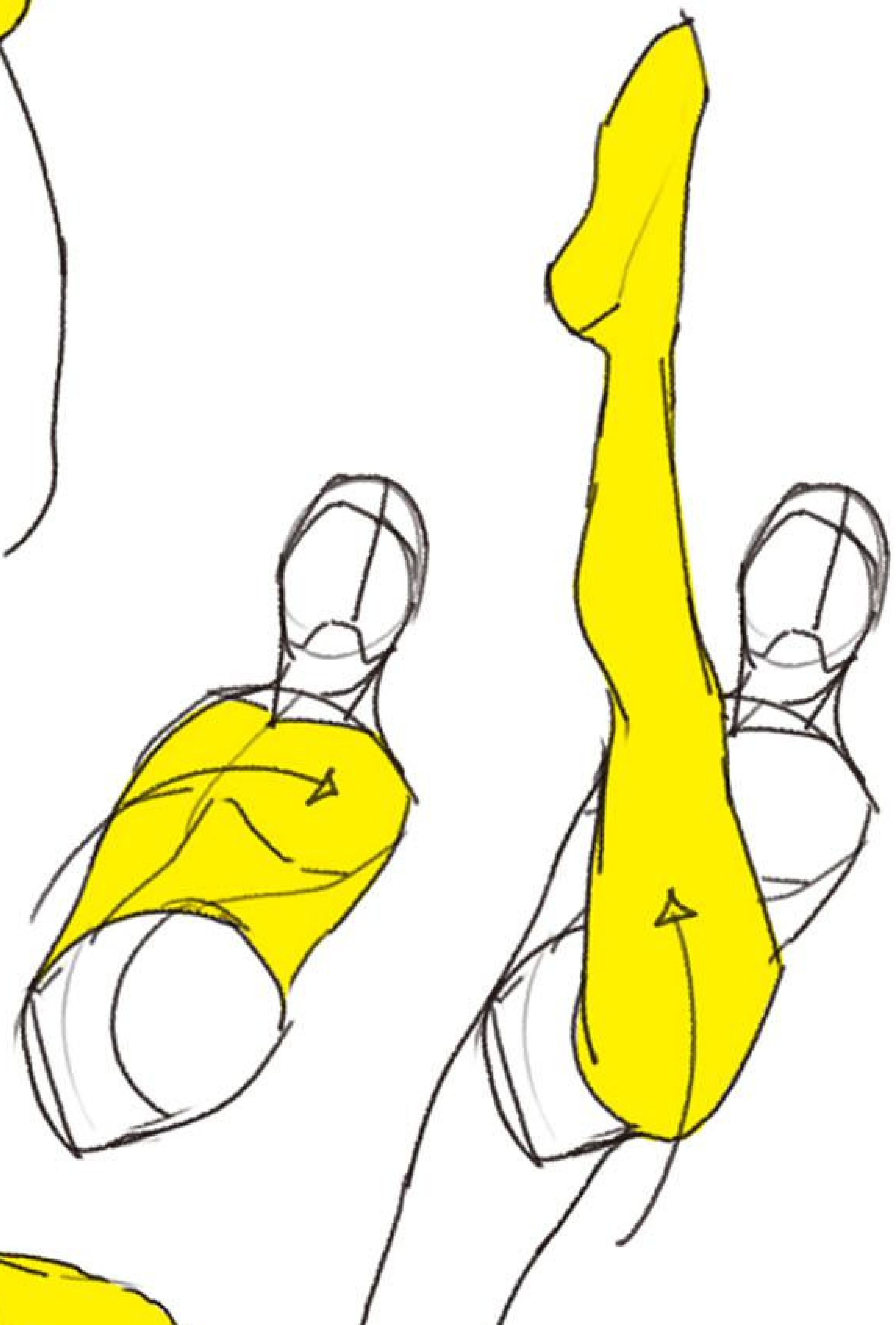


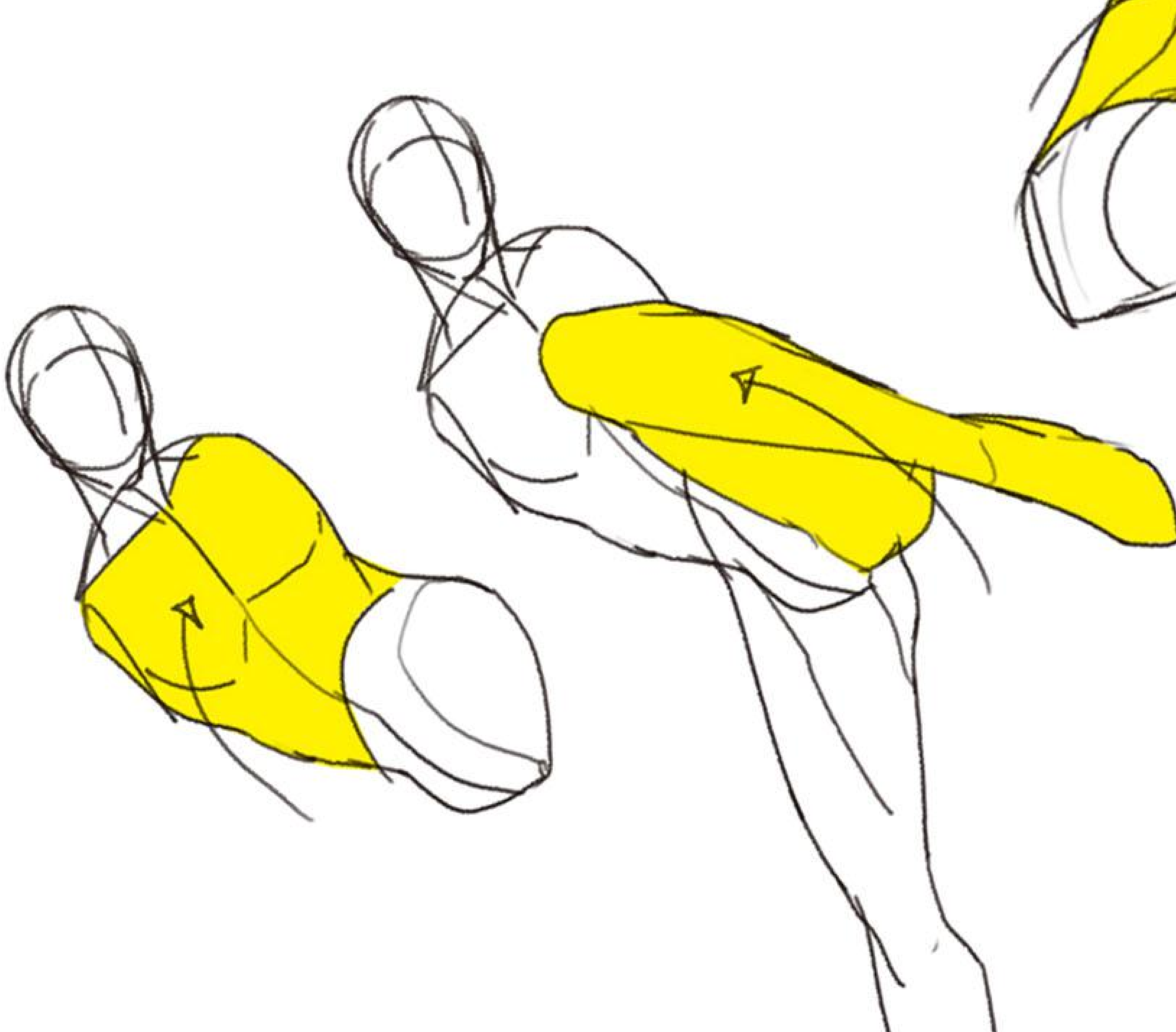


骨盤を基準に奥側に描かれた脚を前方または後方に引くと、骨盤の流れにややねじれが生まれます。

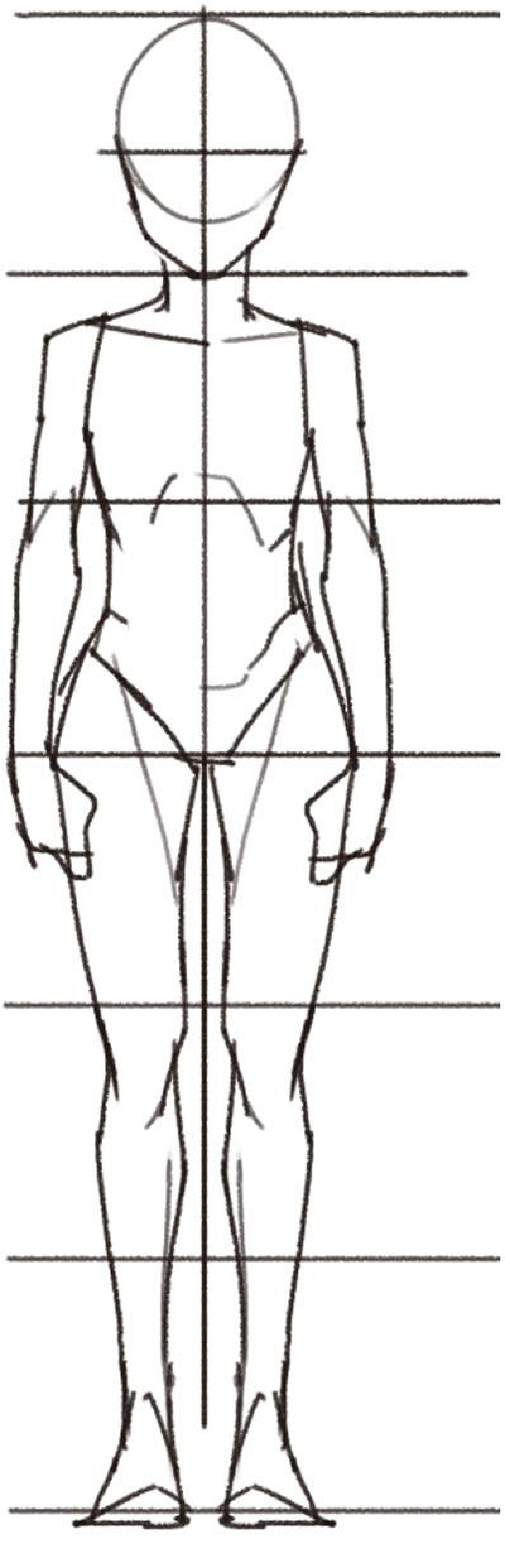


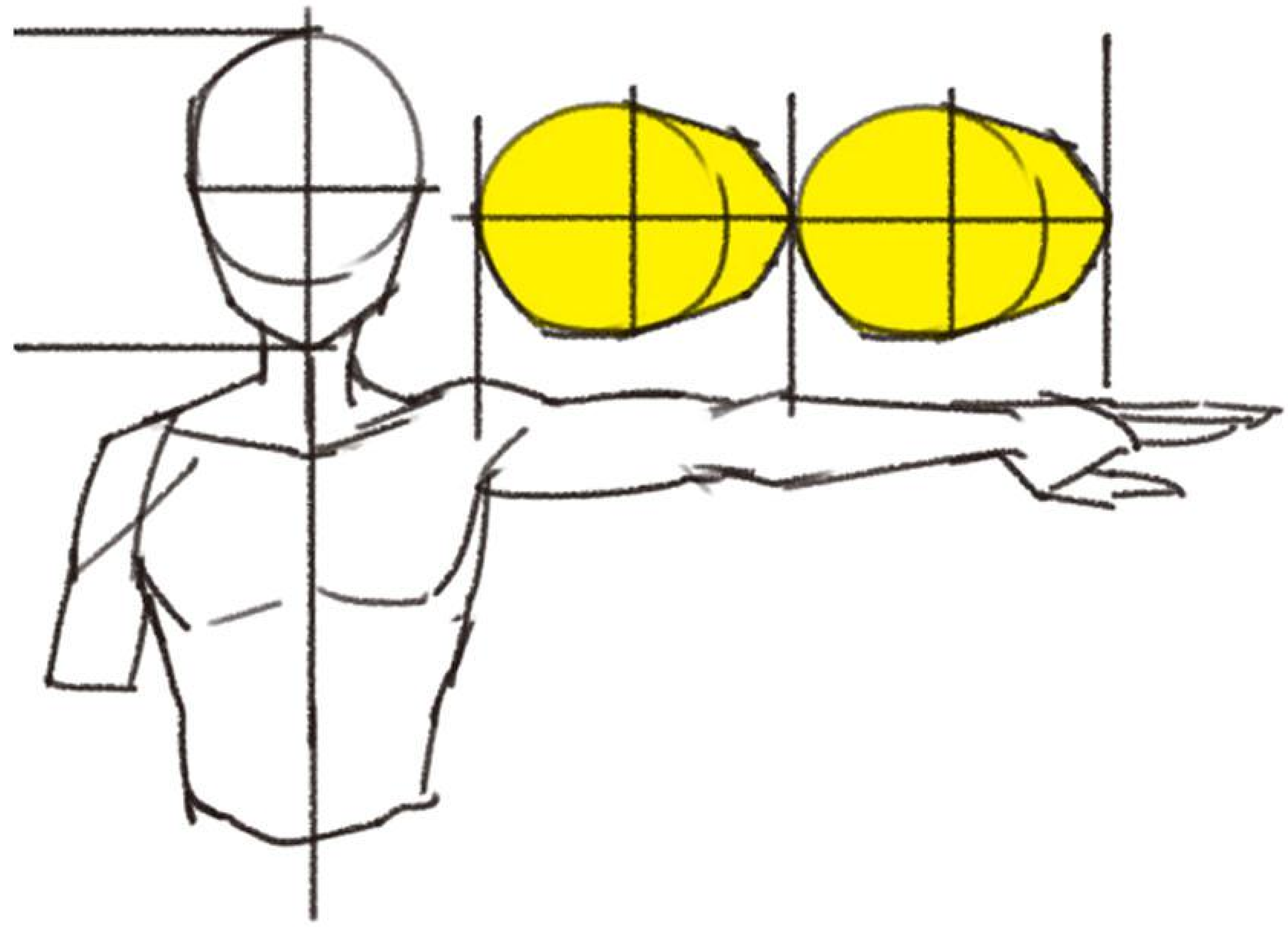
キックのポーズを描くときは、脚の向きとは反対方向に上半身をひねると躍動的になってよいでしょう。



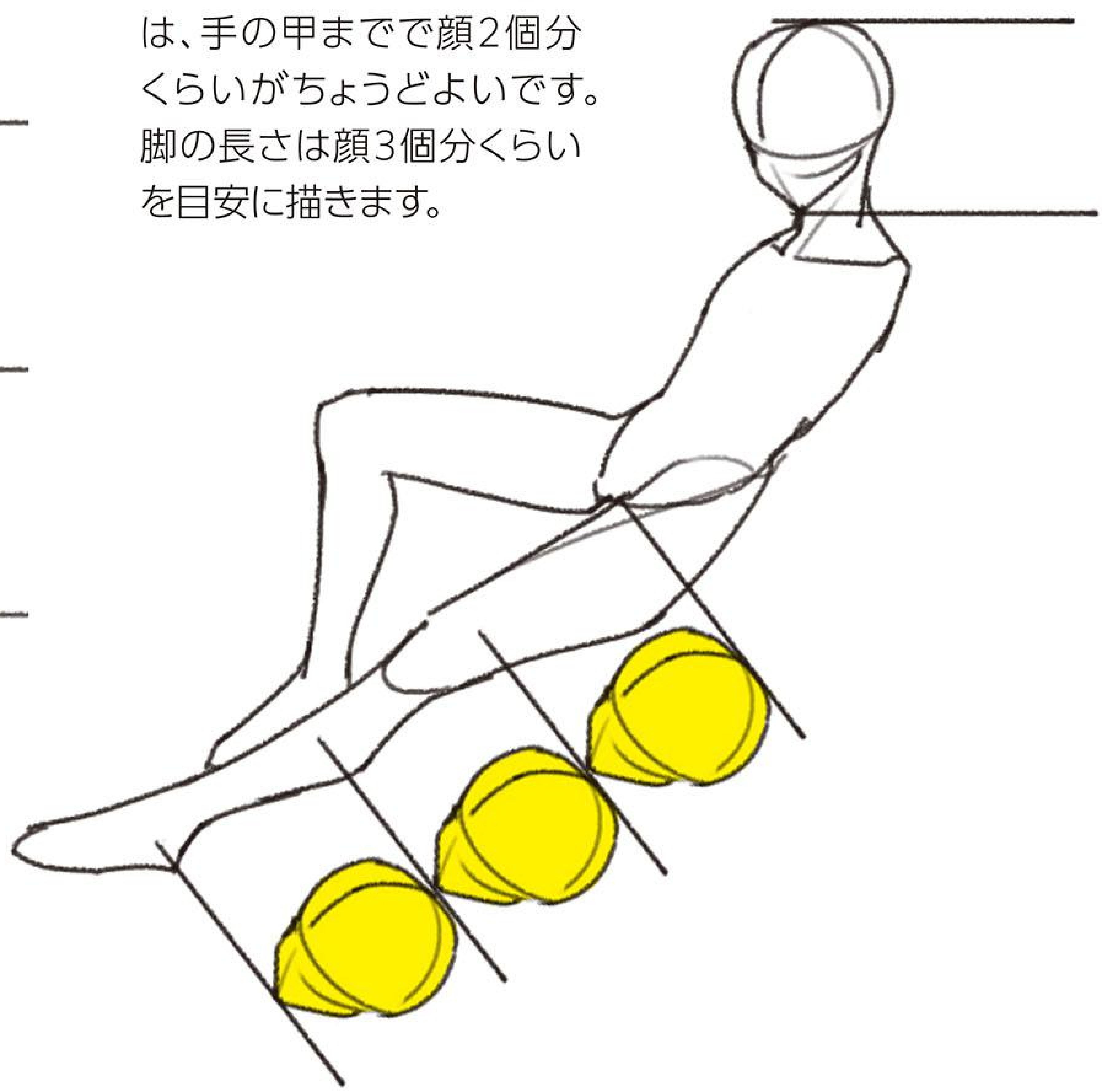


人体のポイント・ドローイング





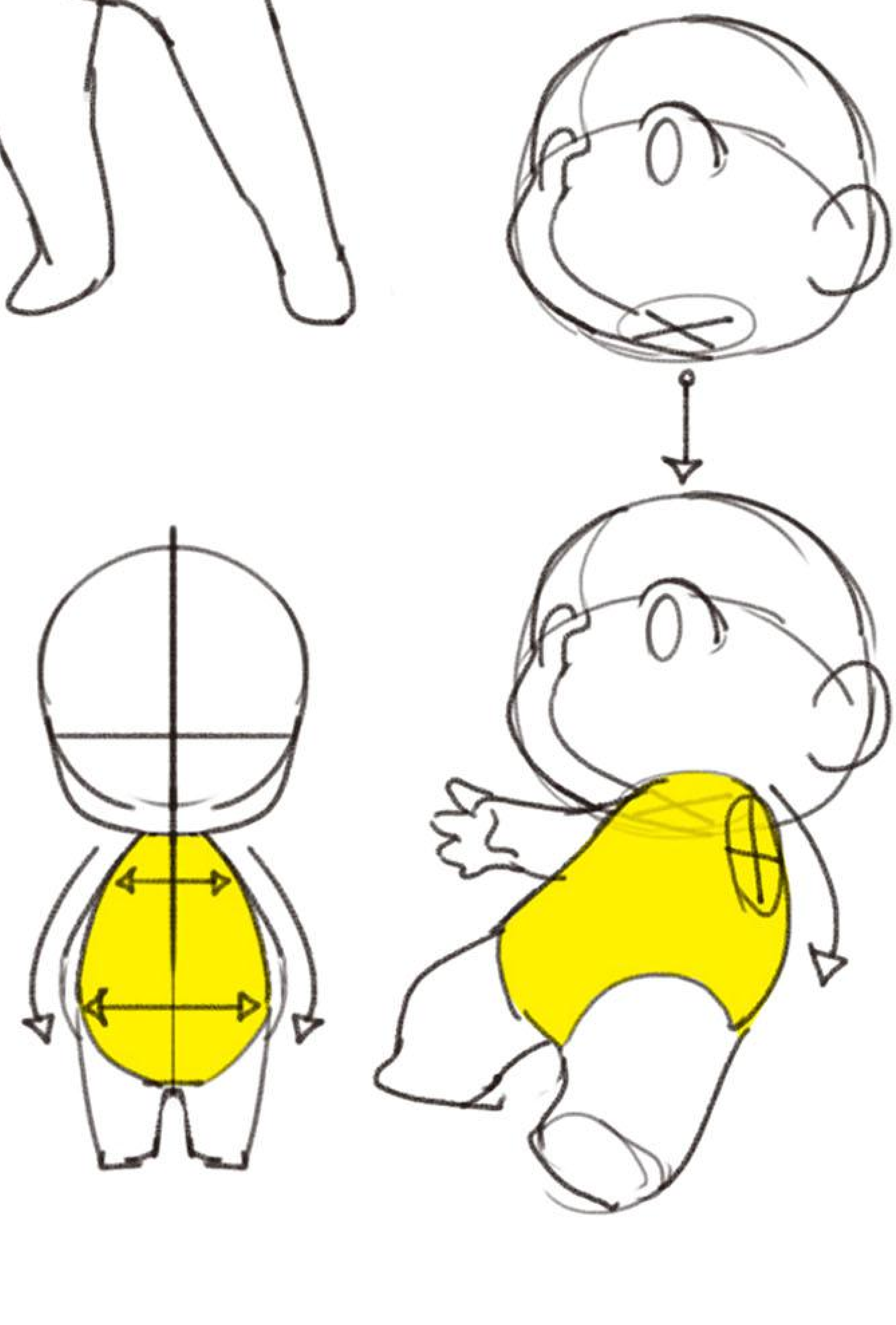
6頭身のキャラの腕の長さは、手の甲までで顔2個分くらいがちょうどよいです。脚の長さは顔3個分くらいを目安に描きます。



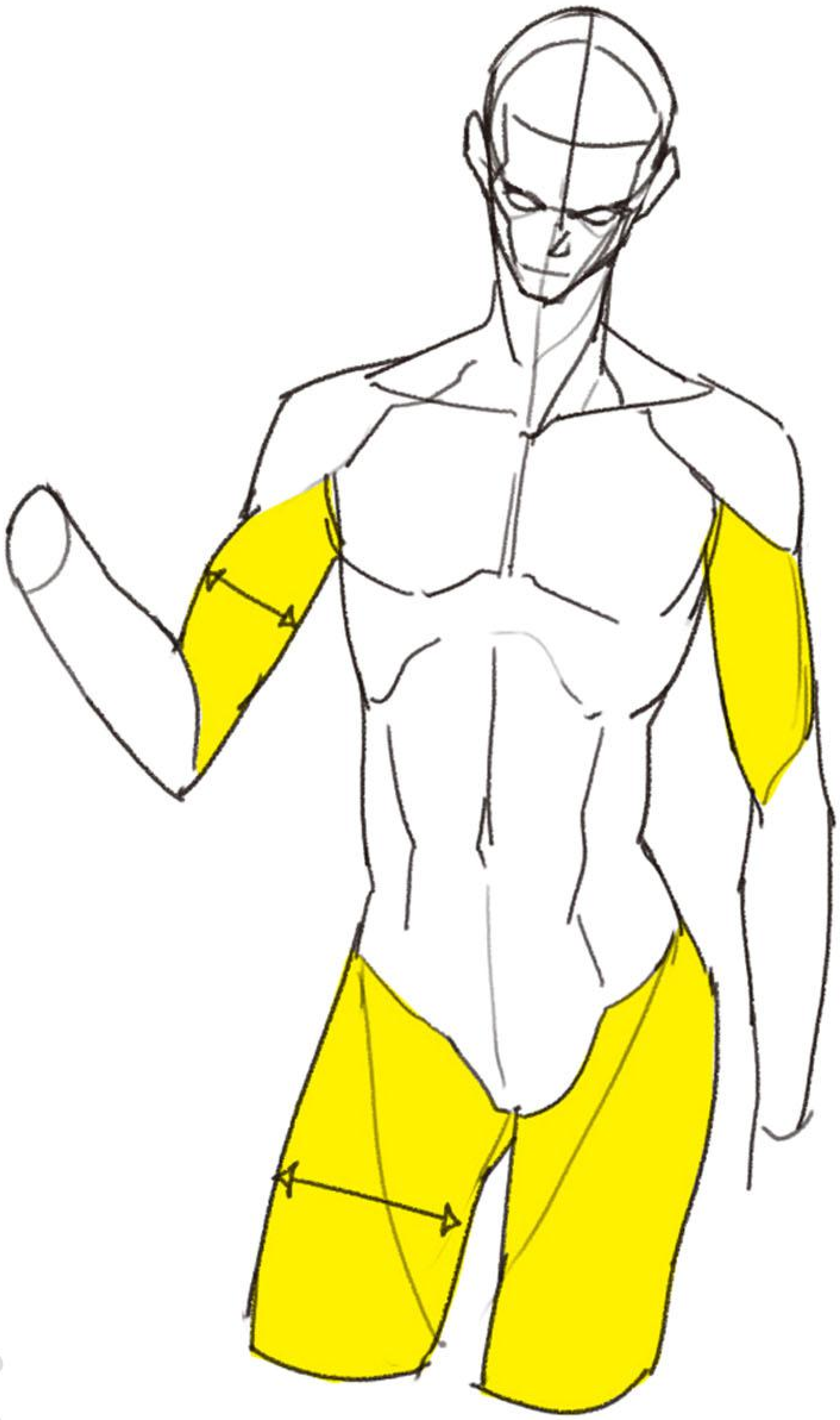




ちびキャラの場合、頭身が低くなるほど首をなくし、上半身と直接つなげるとよいでしょう。

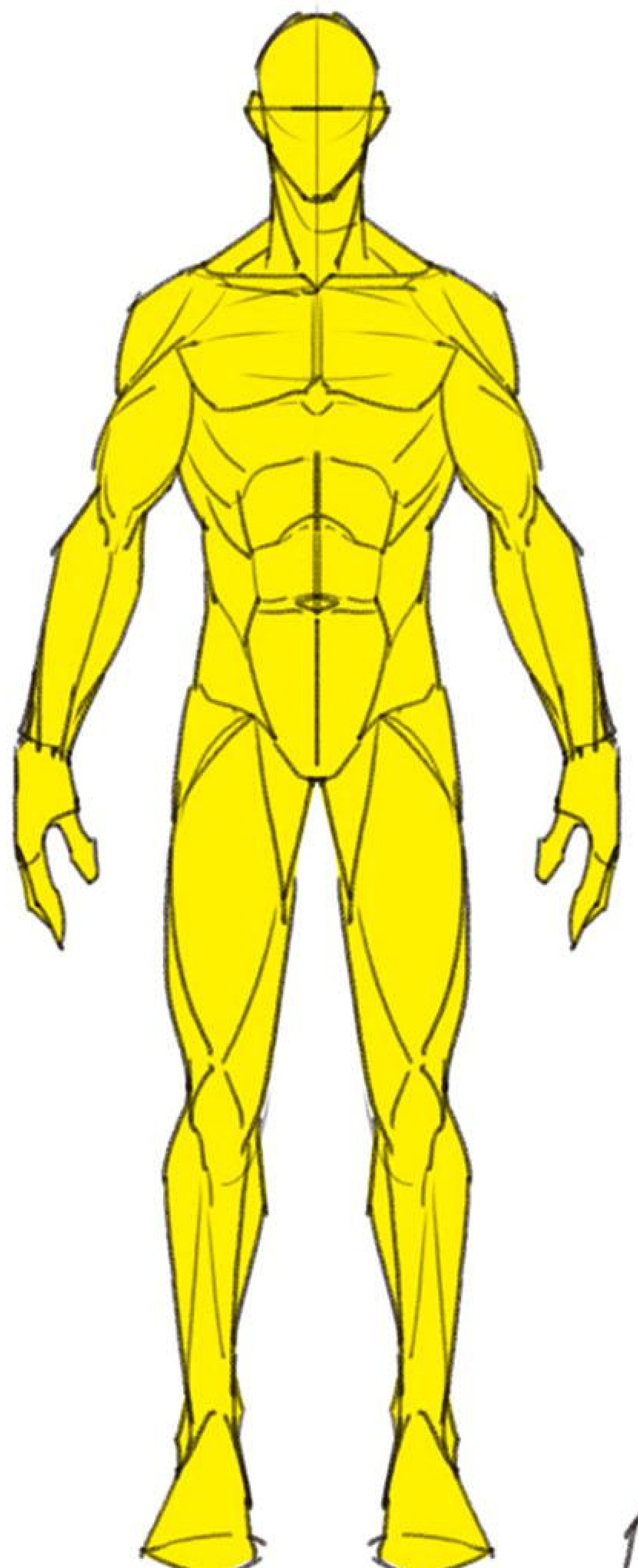


首がないので、体はお尻のほうへいくほど徐々に幅が広くなる卵型にします。

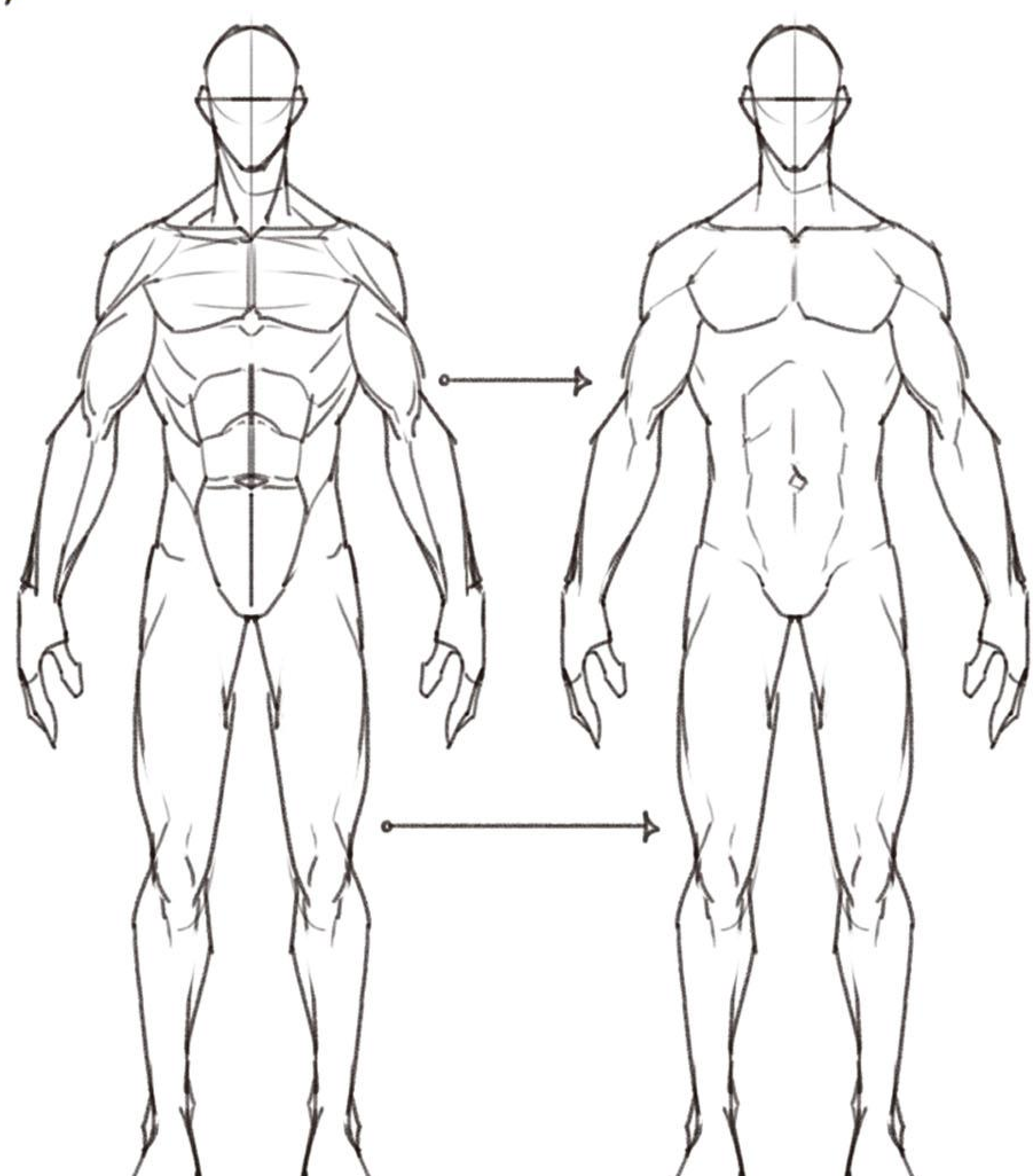


キャラクターの体形は一定ではありませんが、平均的に腕の太さに対し脚は1.5倍から2倍ほどの太さに見立てて描くとよいでしょう。





筋肉を表現するときに、上半身の筋肉だけを詳細に描き、下半身の筋肉をのっぺり描いてしまわないよう注意します。上半身と下半身が同じくらいの描き込みになるようにバランスをとりましょう。



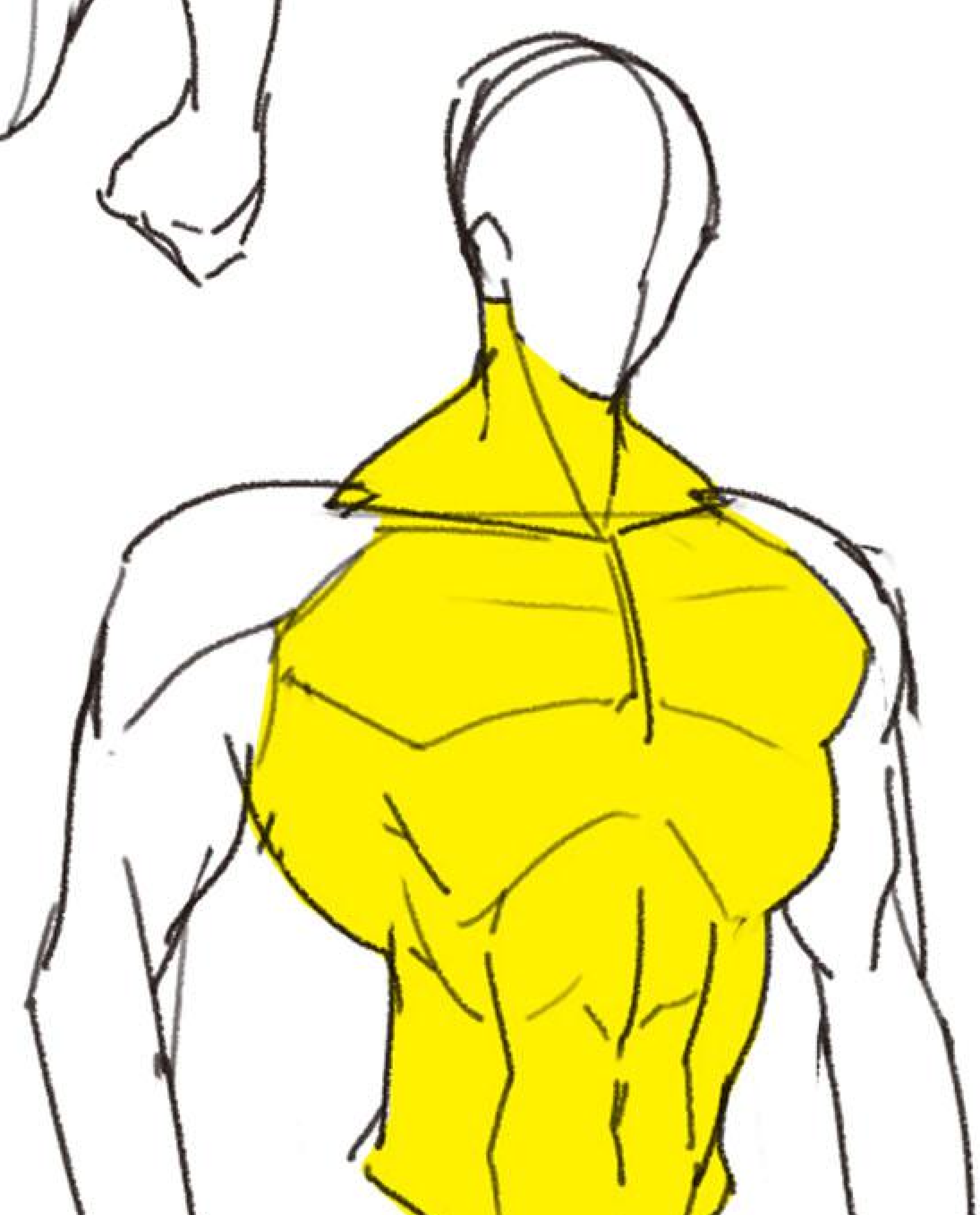
同じ人体だとしても、マーベル・コミックの「ハルク」のように筋肉を目立たせたいときは、顔を小さく手足を大きく設定すると、人体の筋肉が強調されバランスがよくなります。

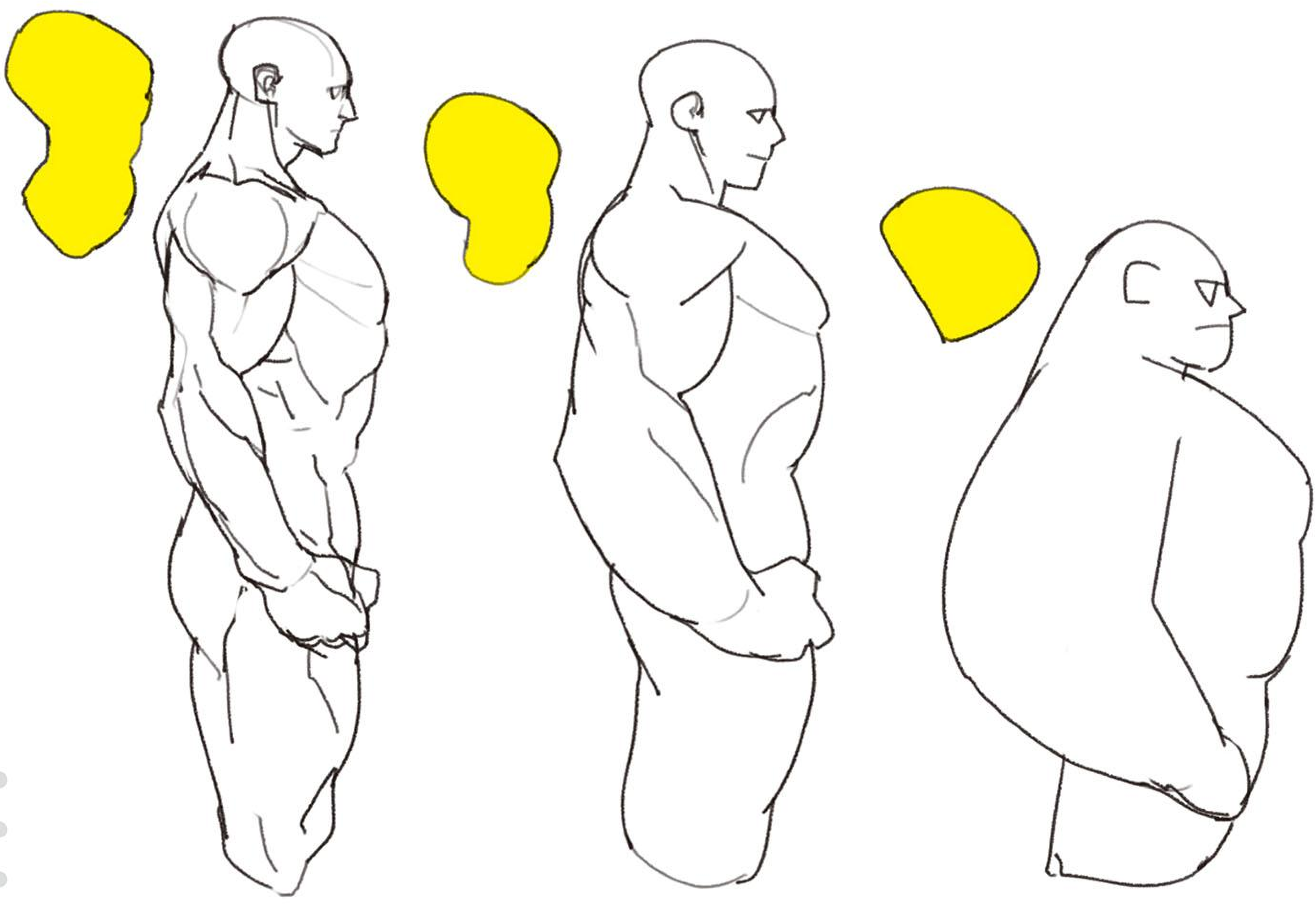


筋肉のどの部分を強調するか
によって、さまざまなユニーク
な体形を描くことができます。
ただし、表現を大げさにしすぎ
ると、画風によっては違和感の
ある絵になります。

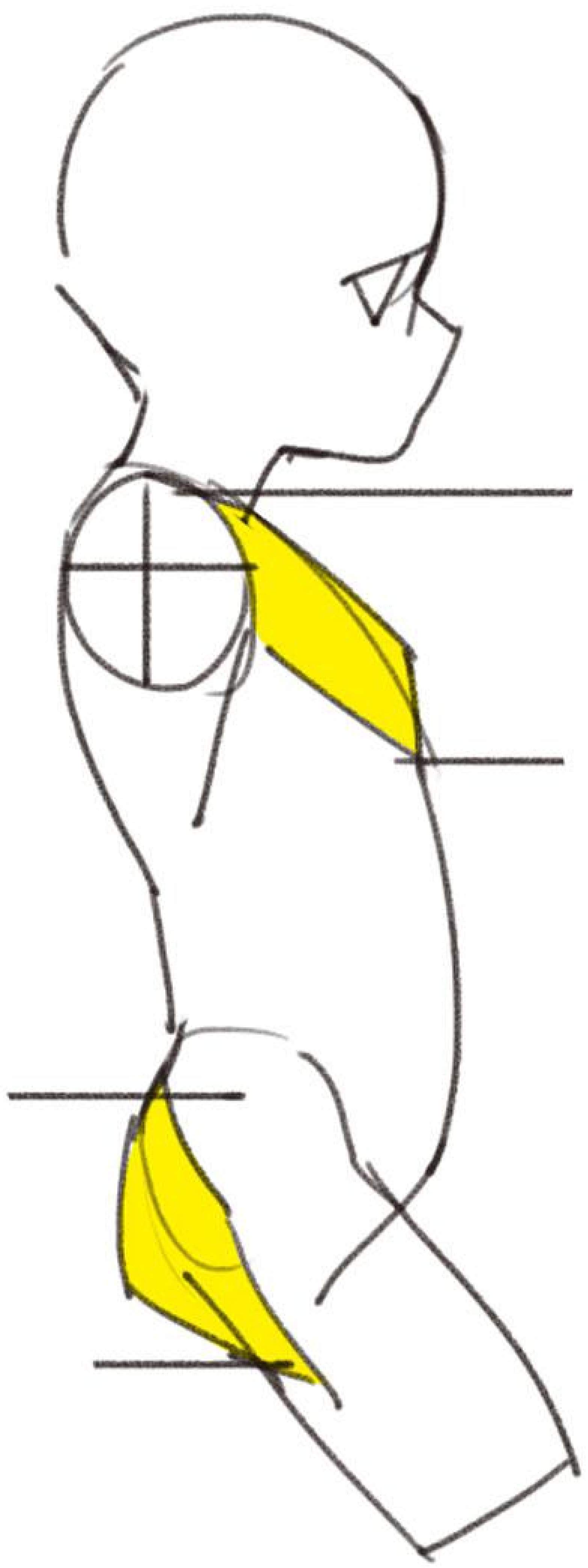




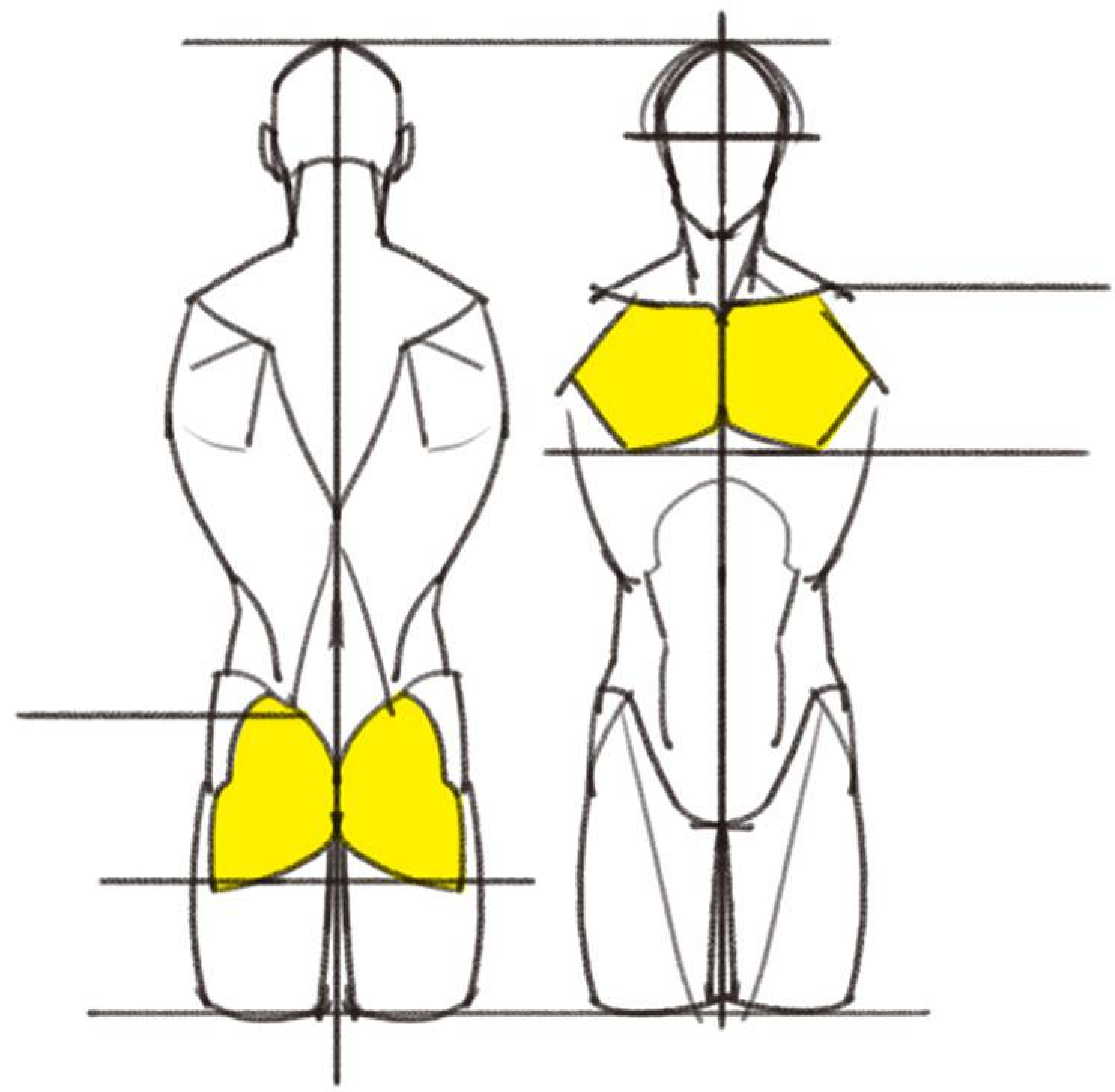


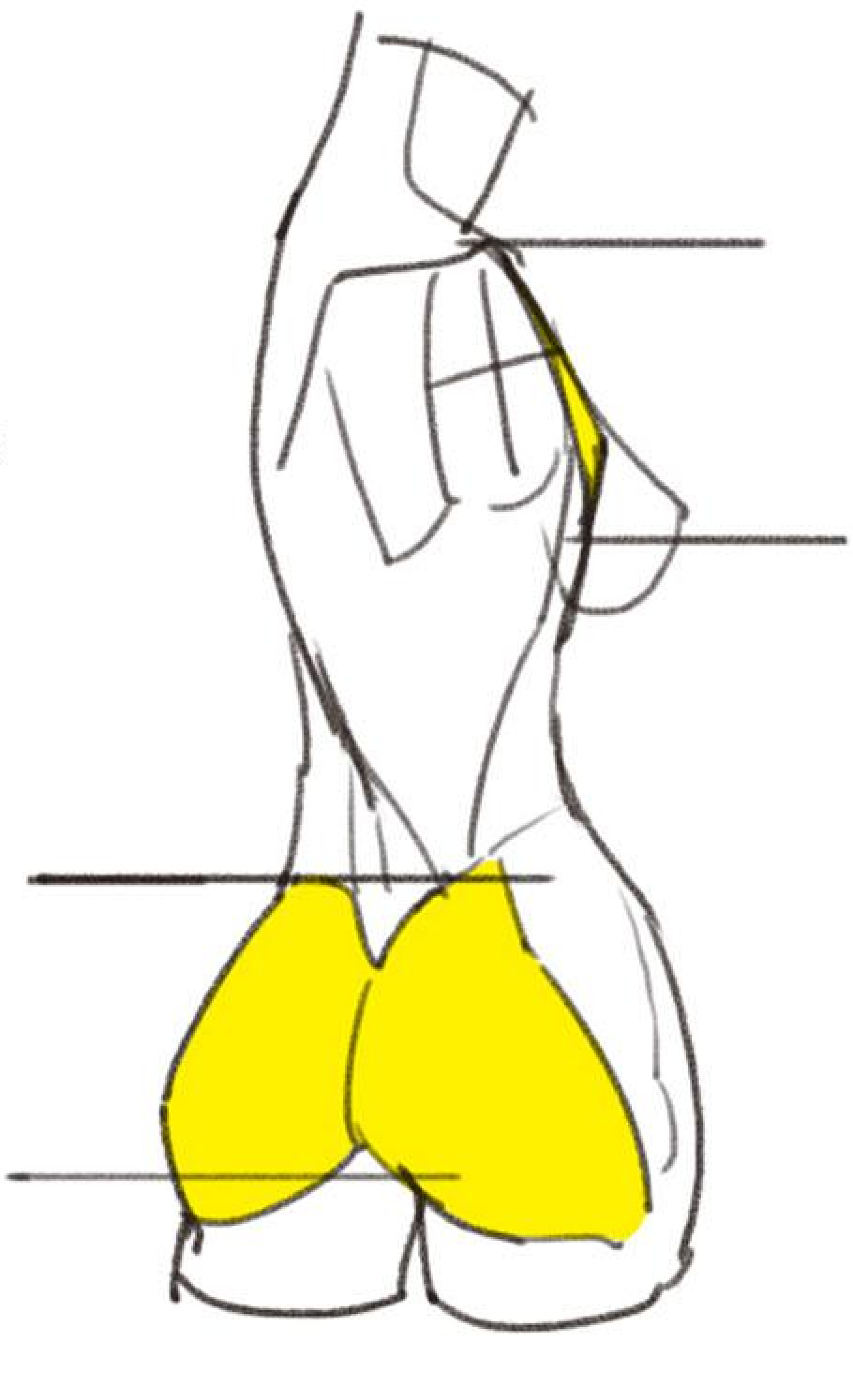


人体のシルエットを単純化するほど、マンガ的なイメージが強くなります。反対に詳細なシルエットを表現するためには、人体の構造や筋肉のつき方についての理解が必要です。

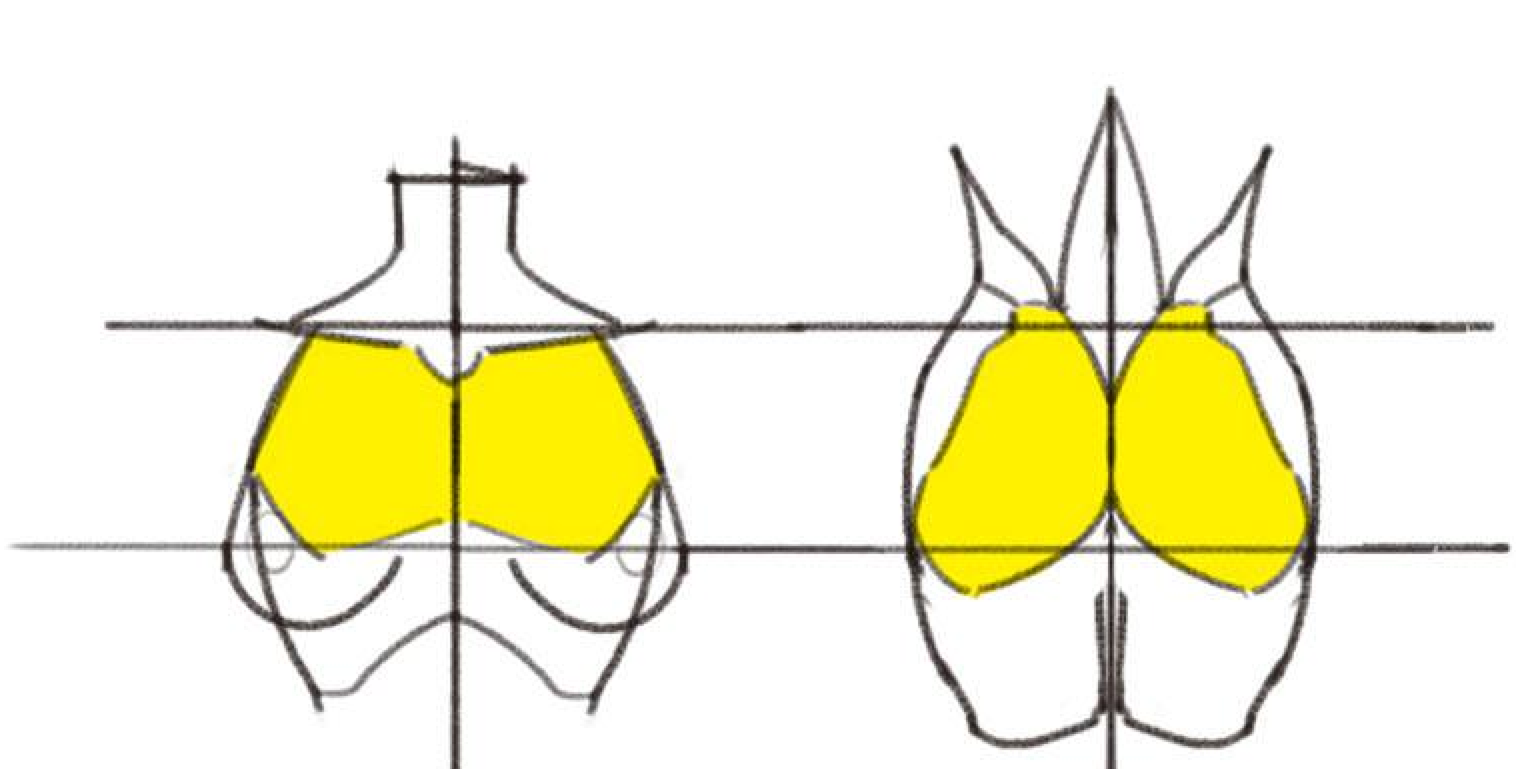


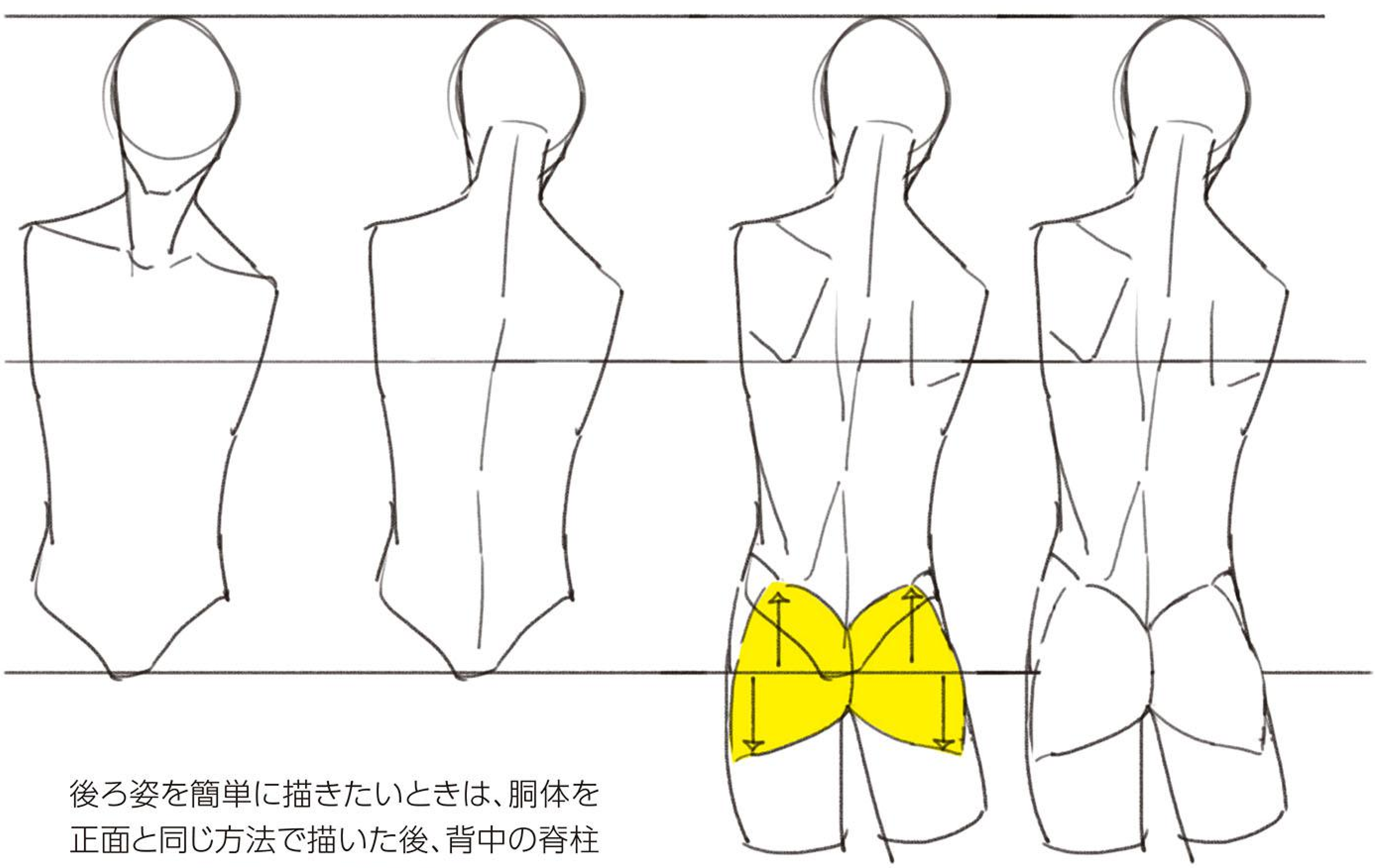
胸の筋肉とお尻の筋肉の長さを
同じくらいにします。





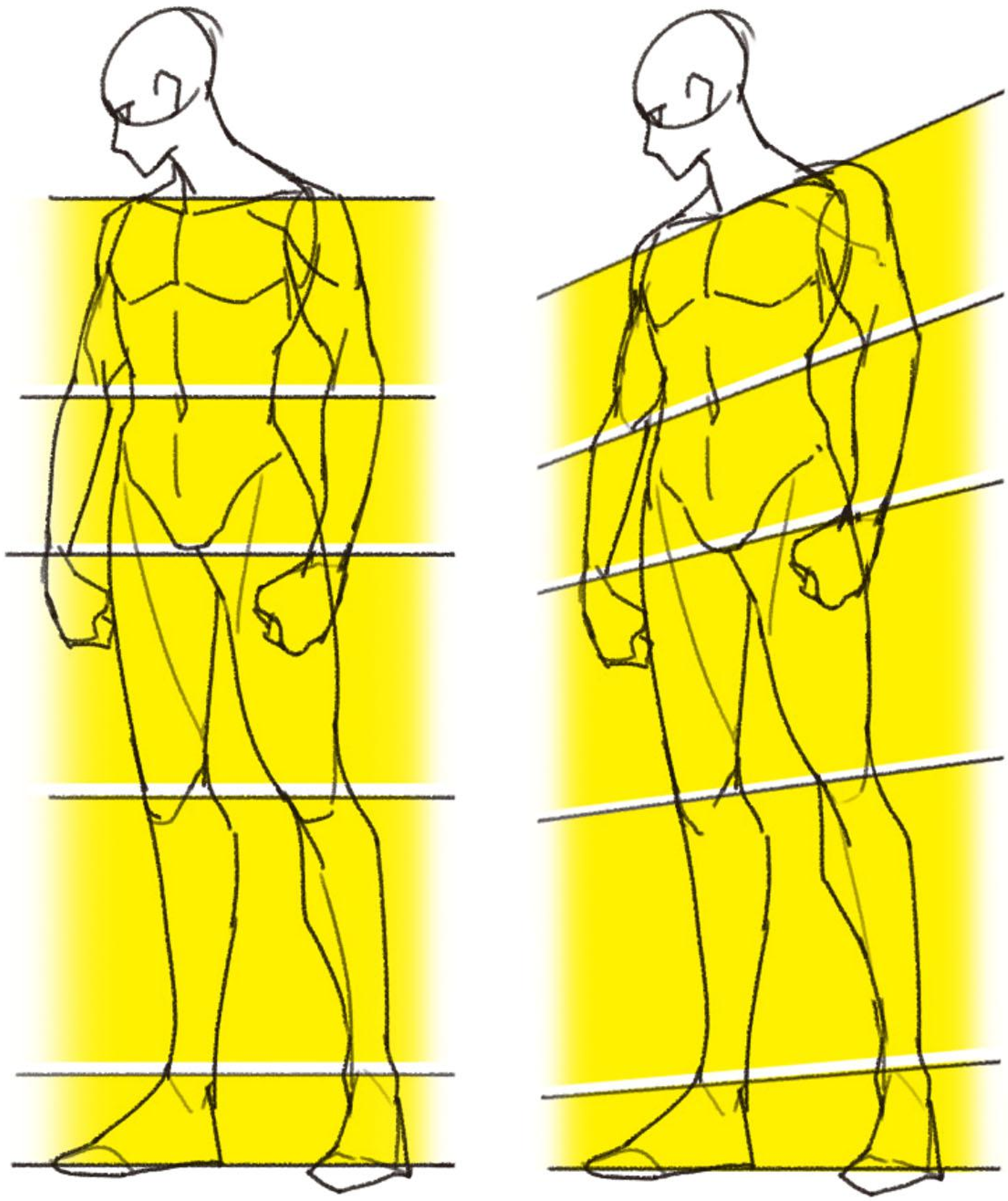
女性はお尻の長さを胸の筋肉よりも
少しだけ大きめに設定します。

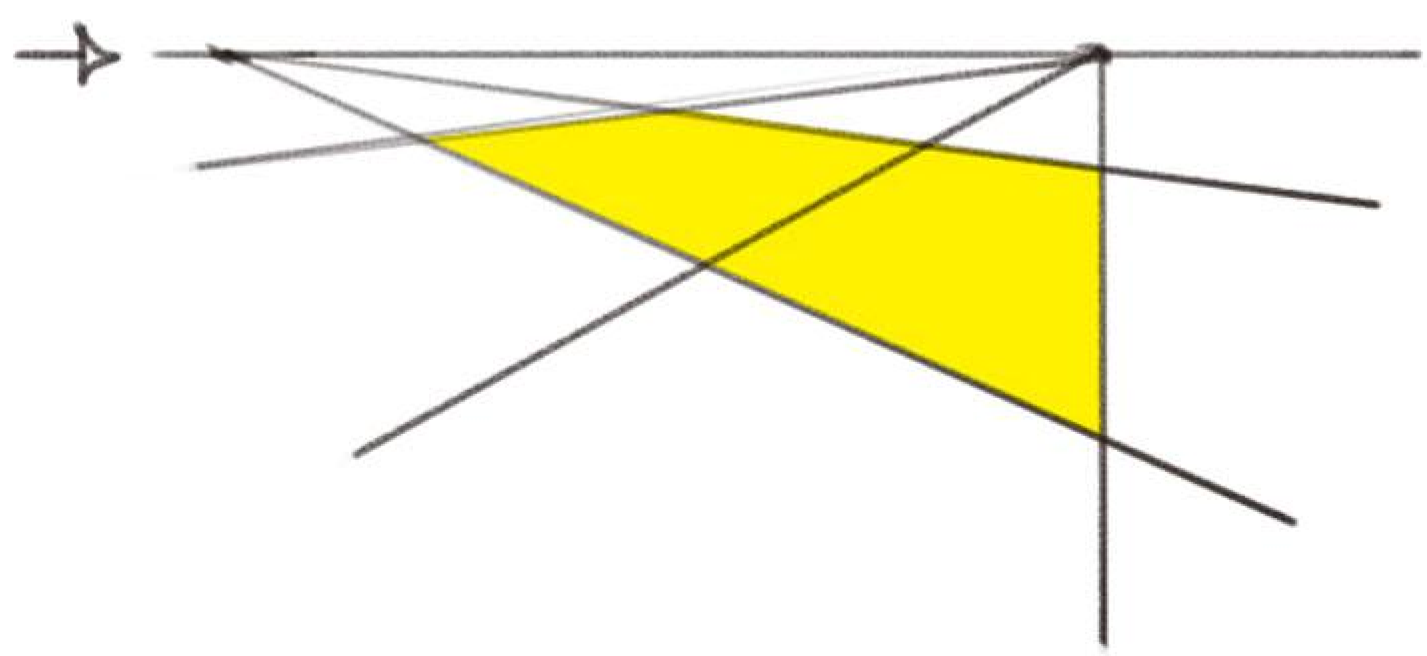


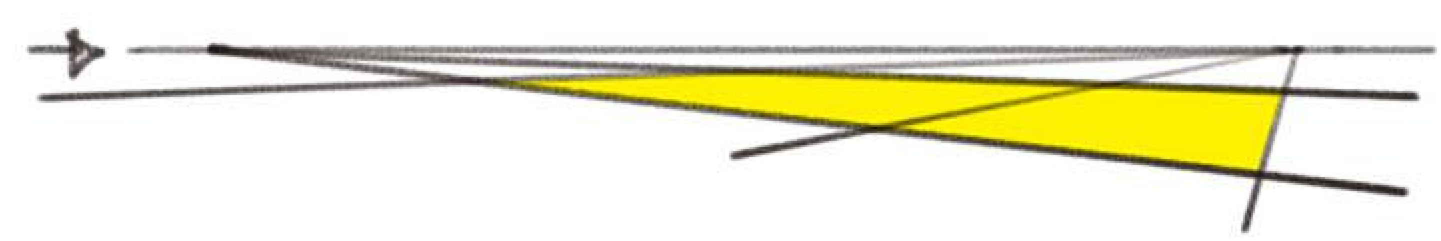


後ろ姿を簡単に描きたいときは、胴体を正面と同じ方法で描いた後、背中の脊柱のラインを描き、股を基準にお尻のボリューム感を表現します。

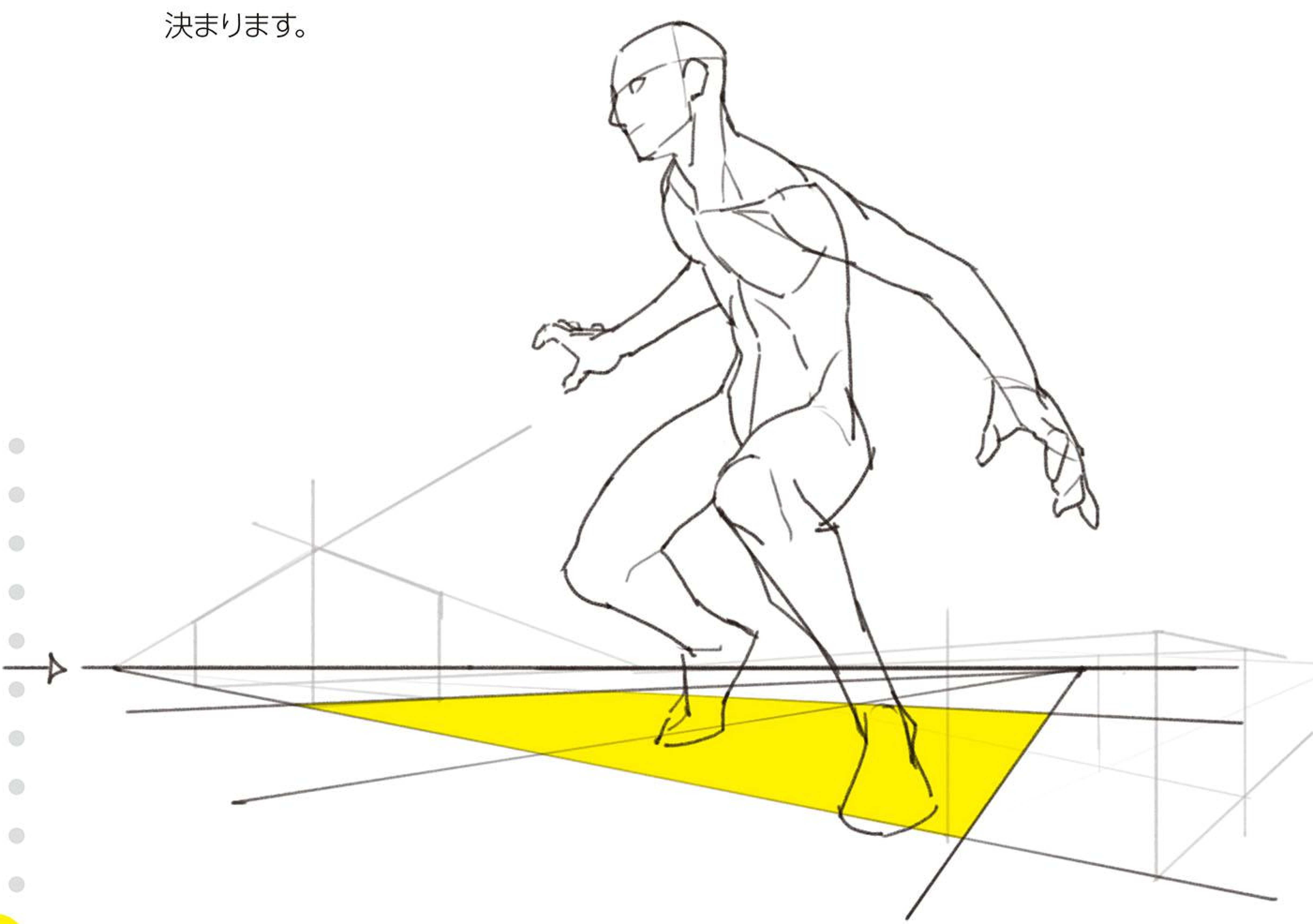
人体の各ポイントに合わせて
傾きを設定すると、キャラク
ターにパースがかかります。

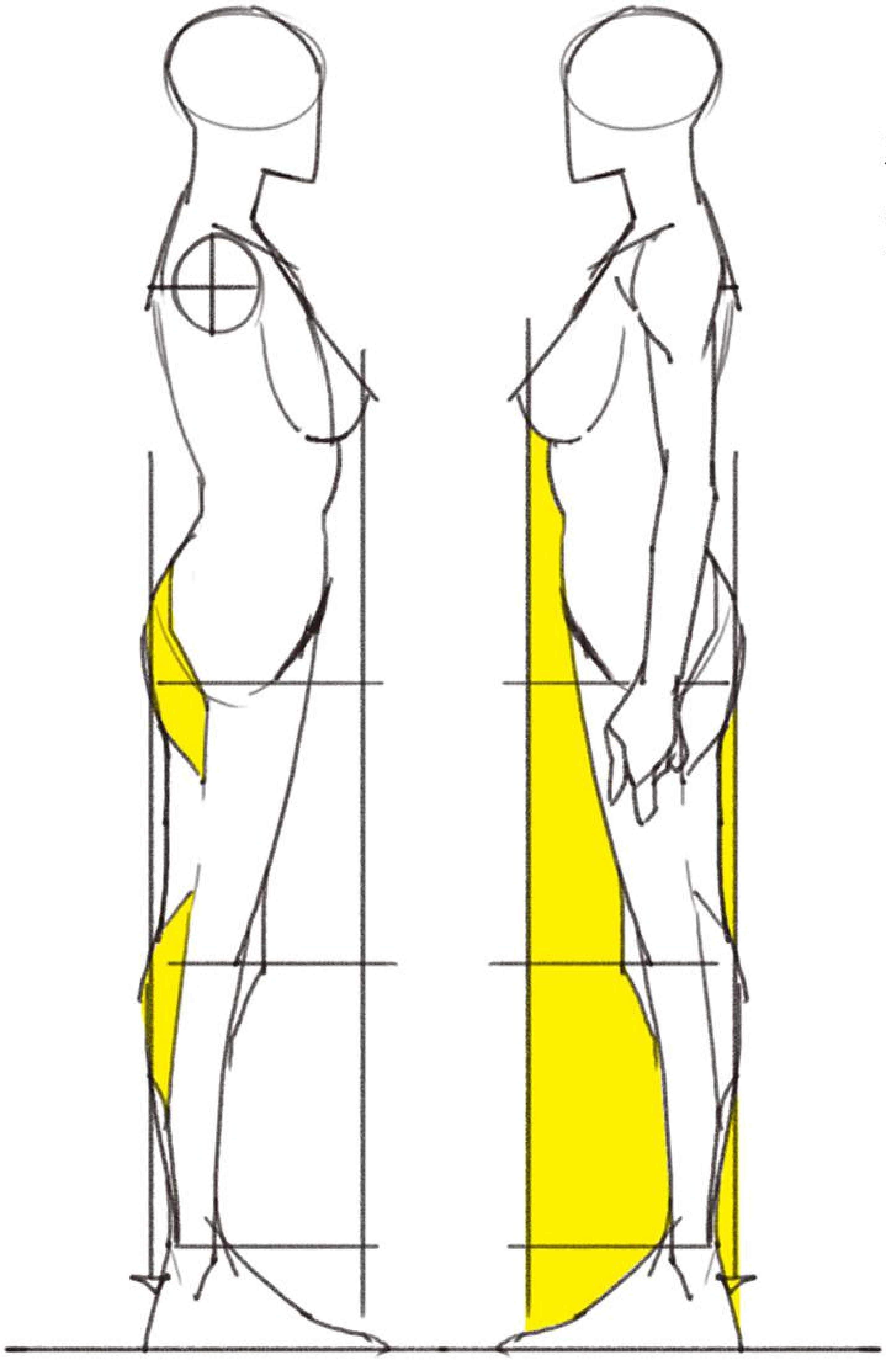




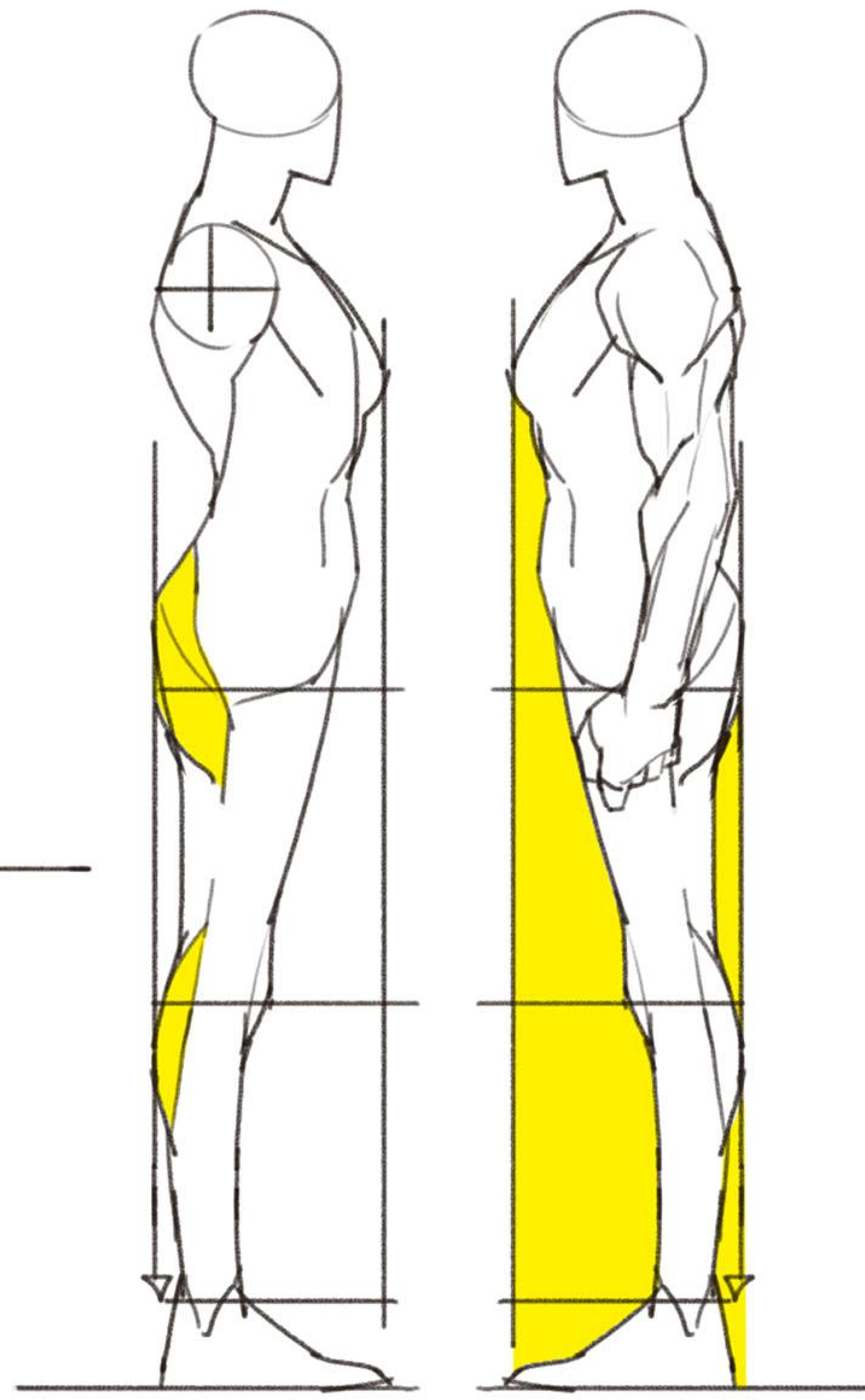


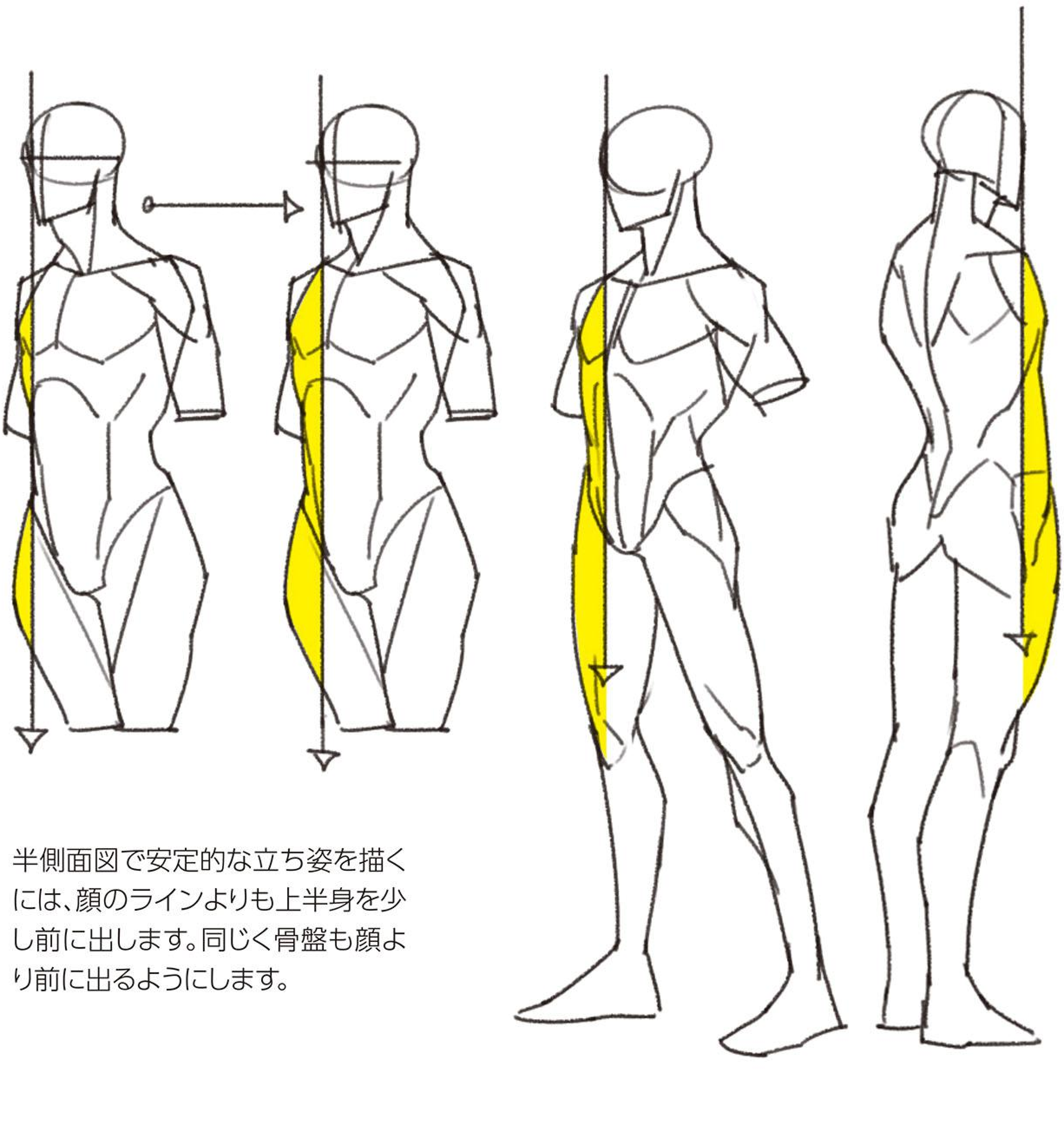
床の面積や傾きはパースの
アイレベルによって、基準が
決まります。



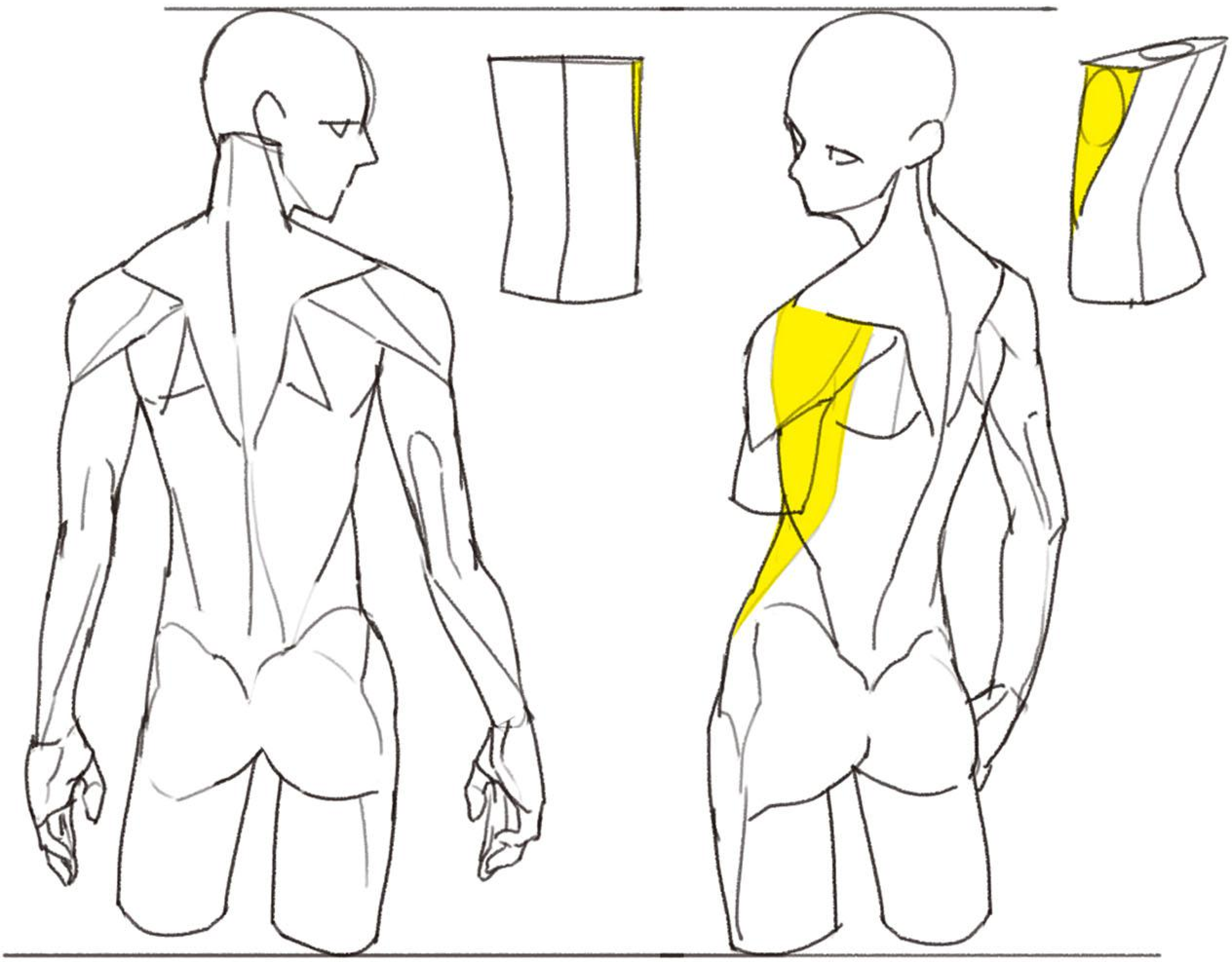


立ち姿の側面図のときは、お尻のライン
とふくらはぎのラインを垂直線上で一致
させると、安定した立ち姿になります。



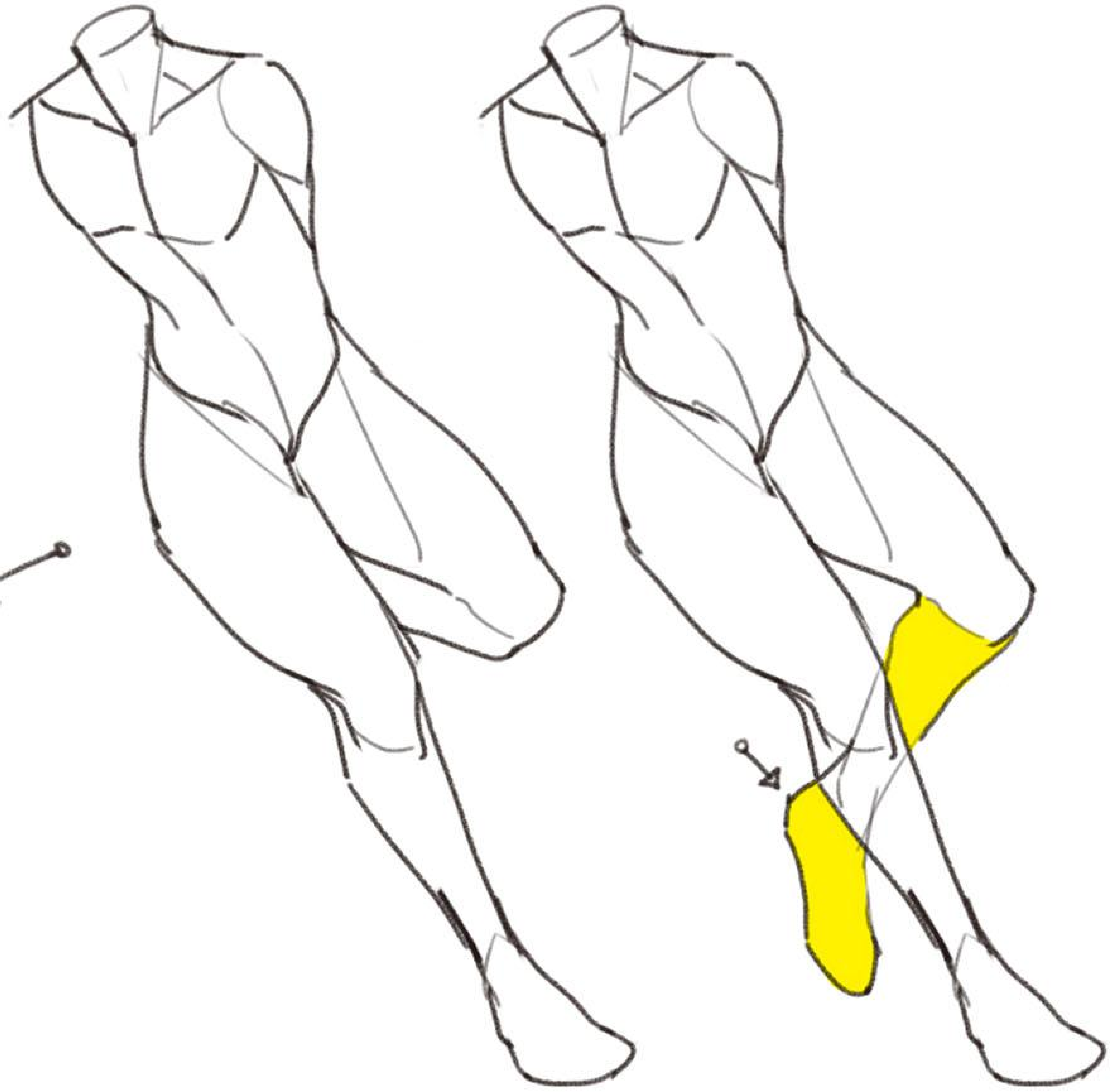


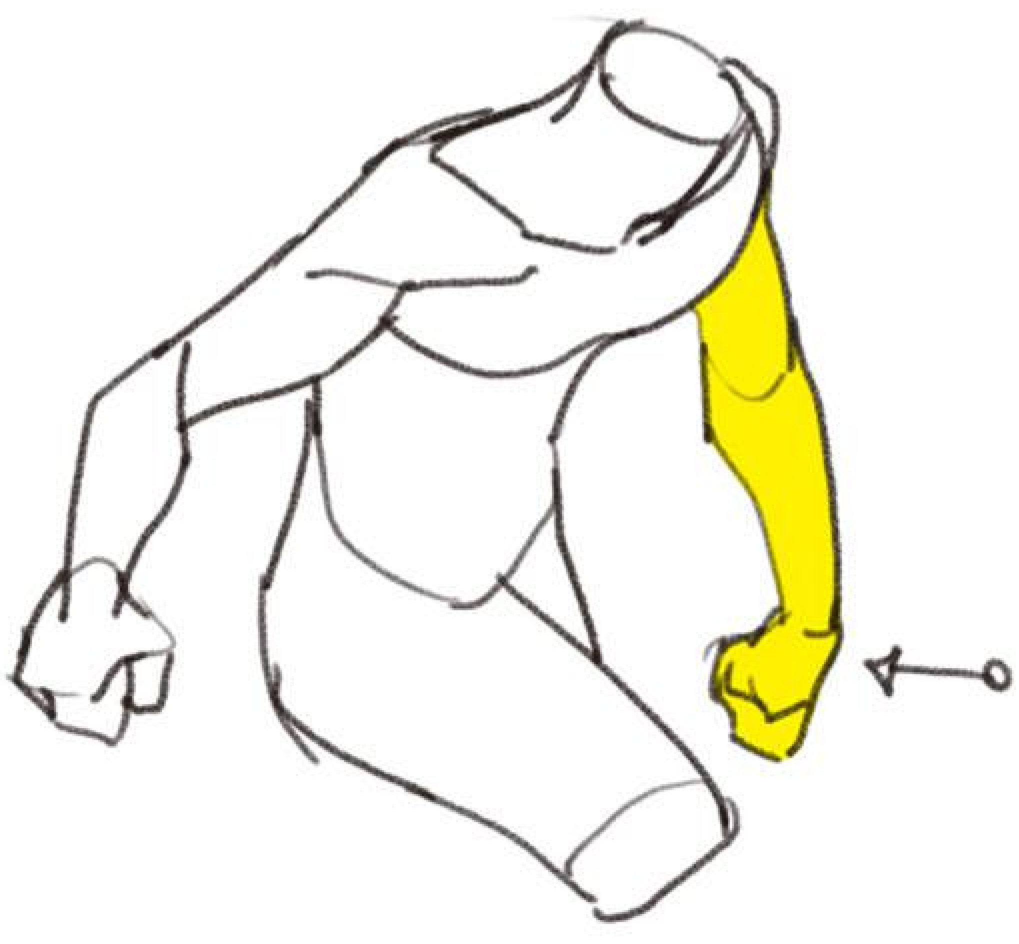
半側面図で安定的な立ち姿を描くには、顔のラインよりも上半身を少し前に出します。同じく骨盤も顔より前に出るようにします。



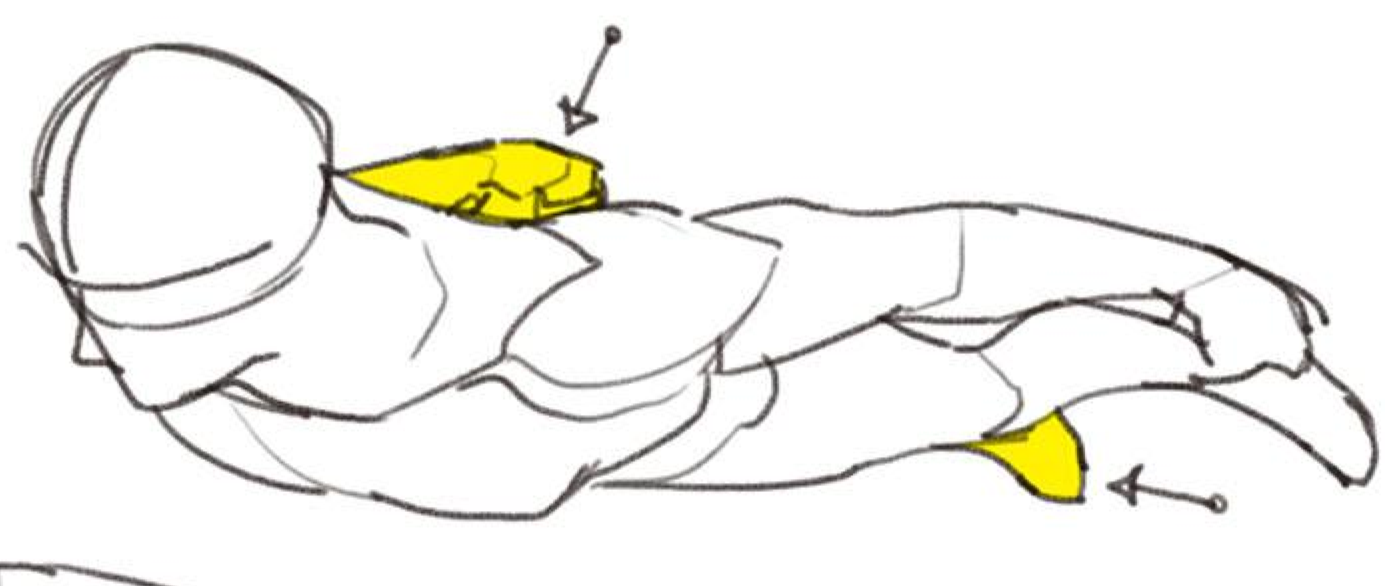
後ろを振り向くときに首だけをひねると、
顔は側面までしか見えません。上半身ご
とひねると顔の半側面まで見えます。



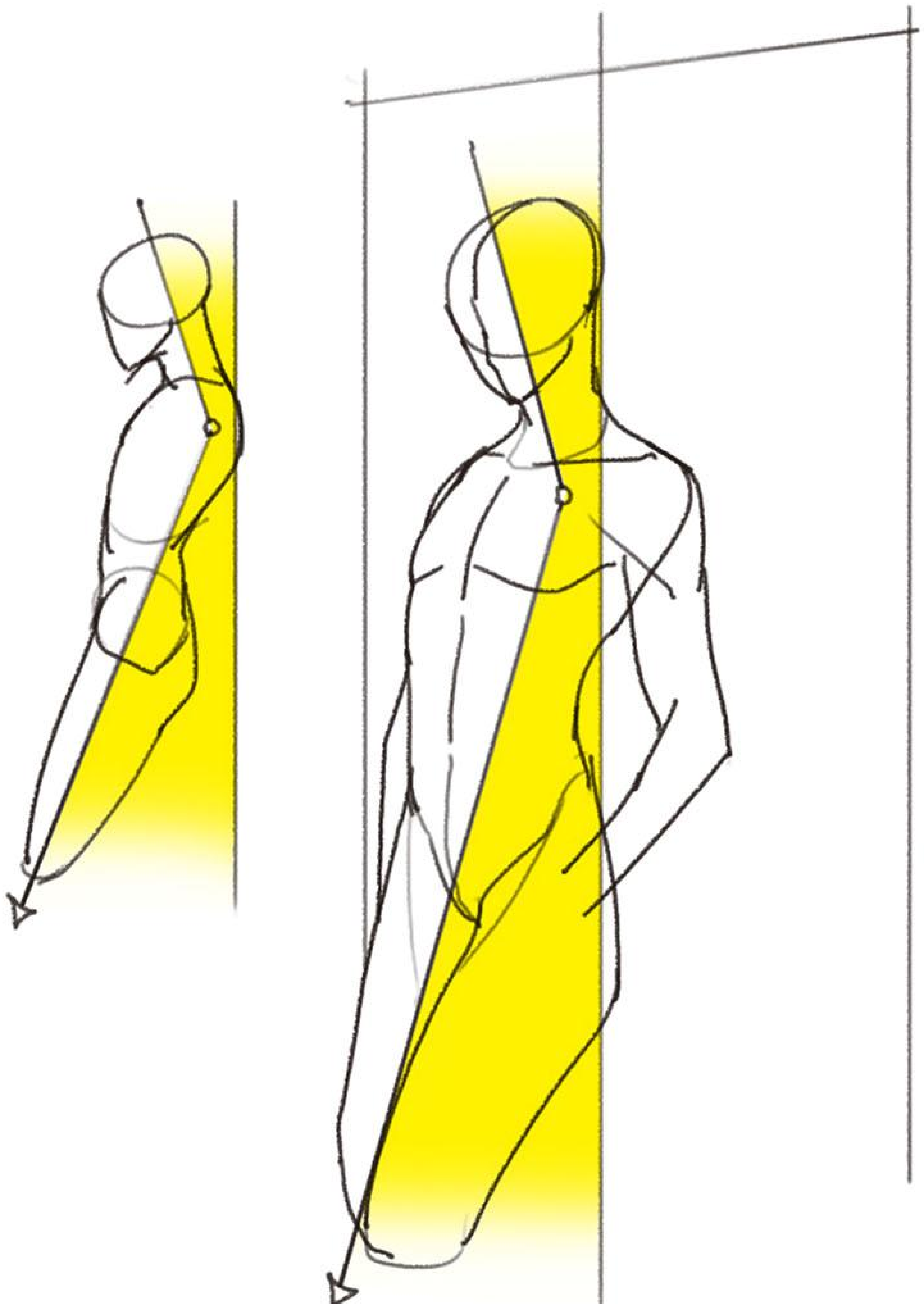


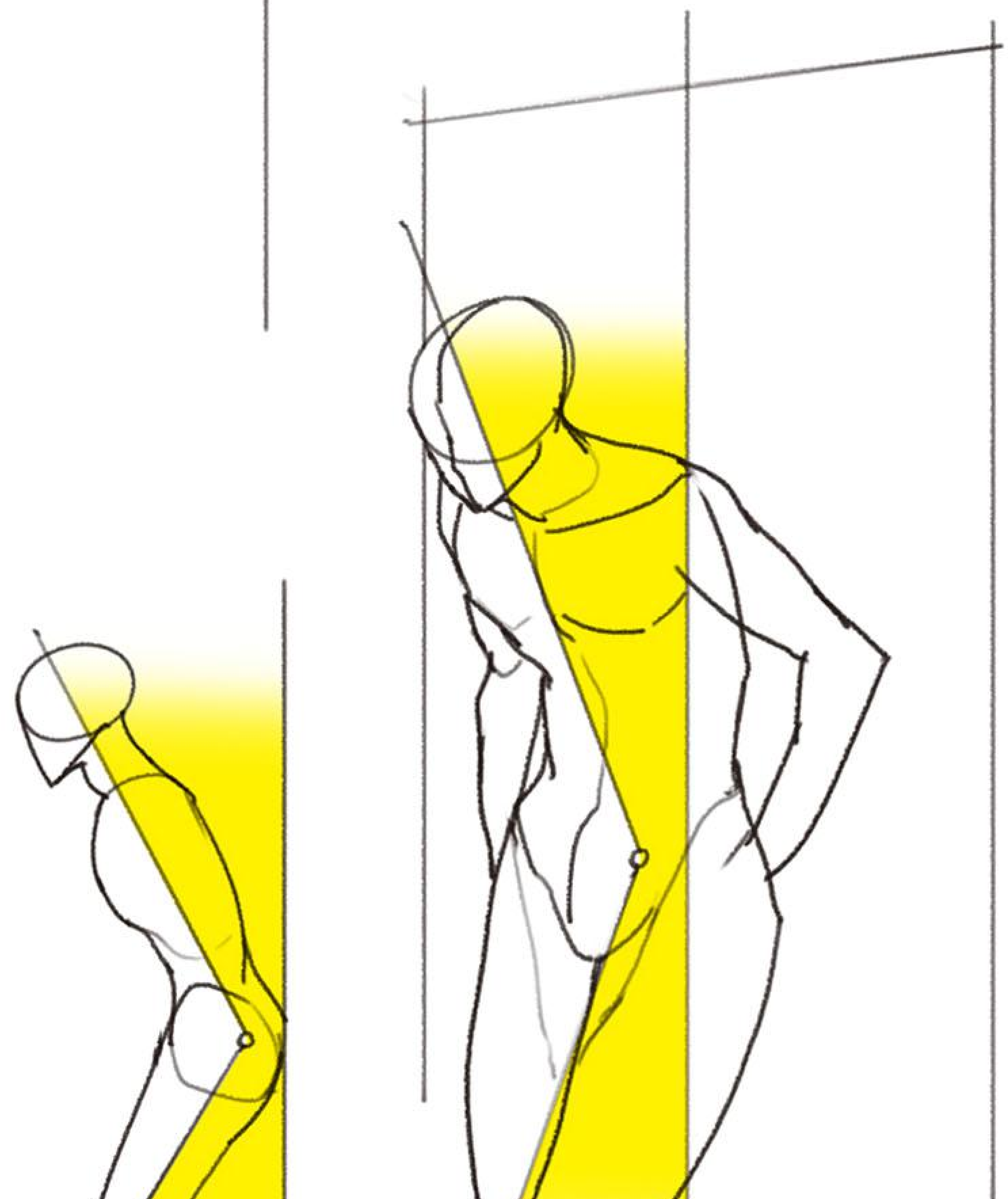


パースがかかって隠れる手や足は、隠すよりも見せたほうがよいです。そのほうが豊かなポーズになり、動感がよりしっかりと伝わりやすくなります。



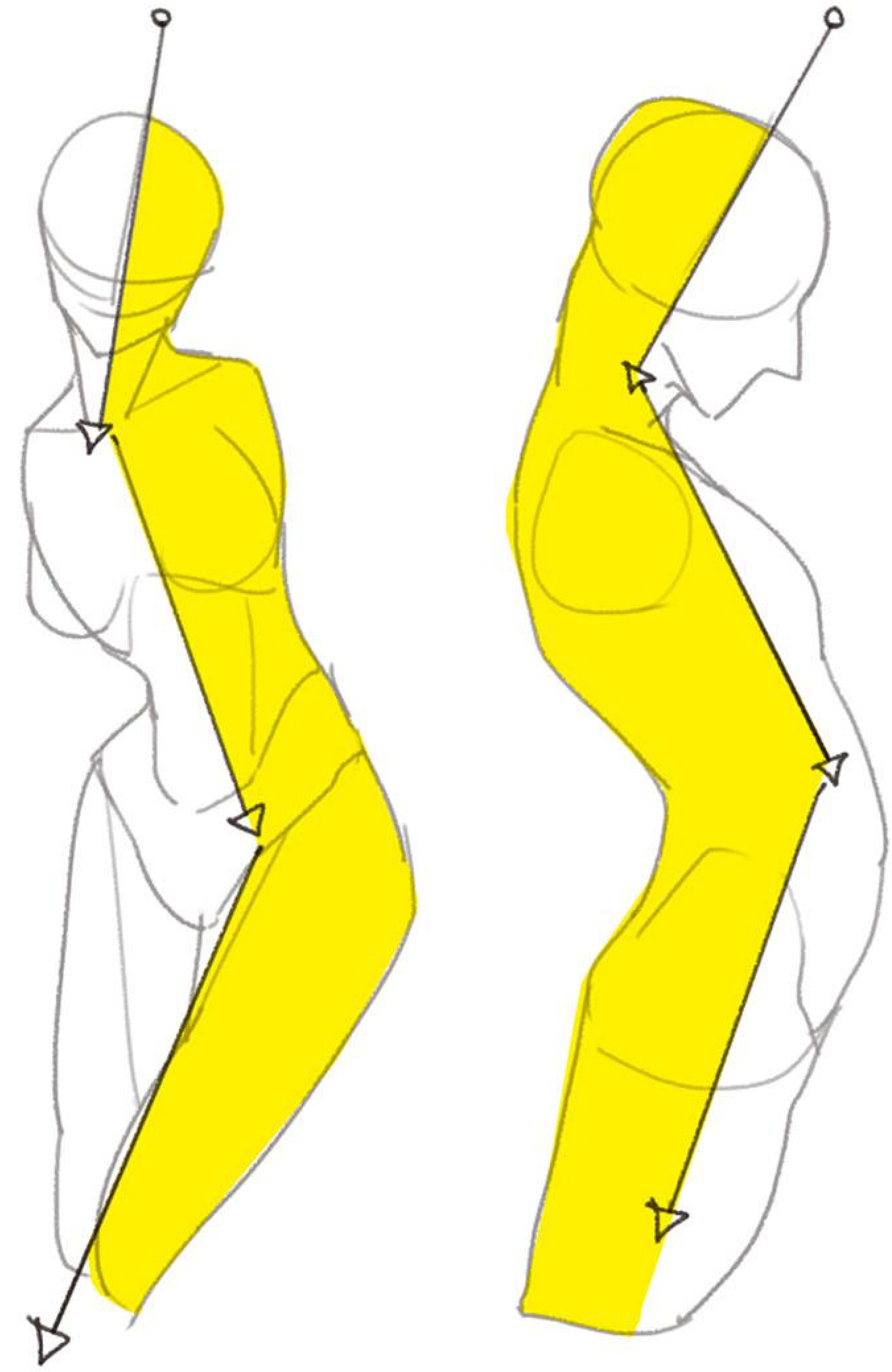


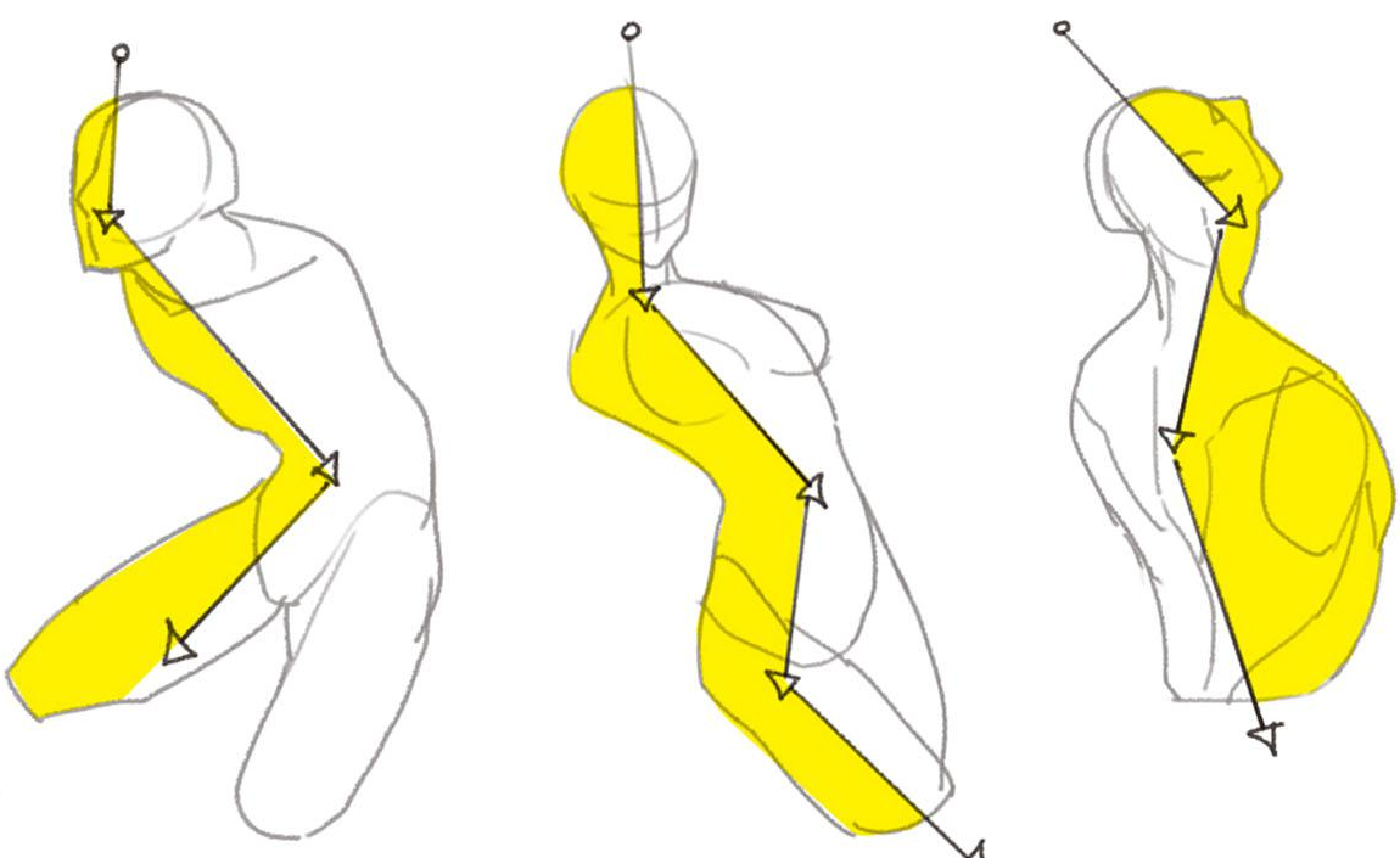


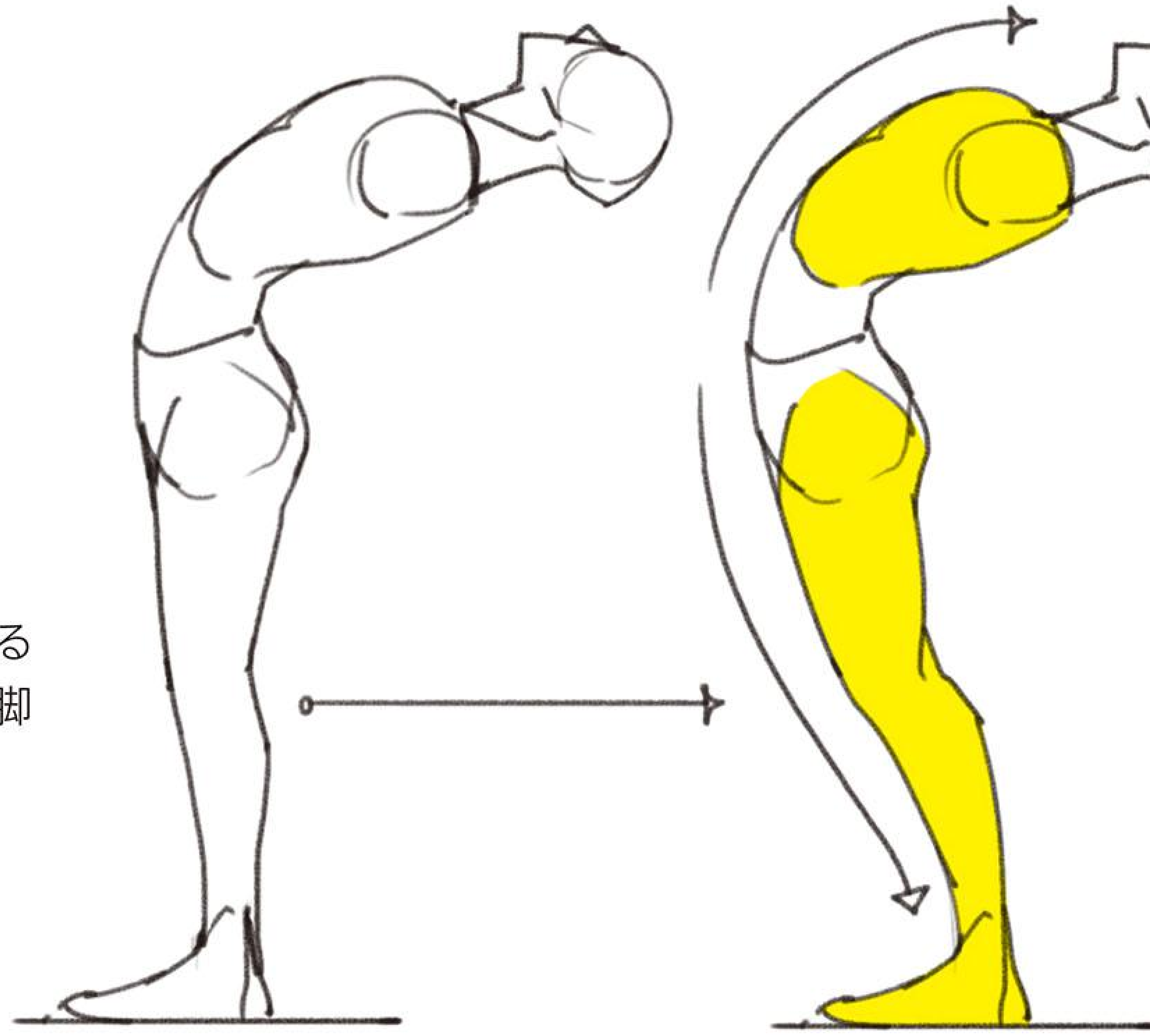


背中やお尻で壁に寄りかかるとき、背中とお尻では体が曲がるポイントが異なるので、どこで曲がるのか、屈折するポイントを知っておくよいでしょう。

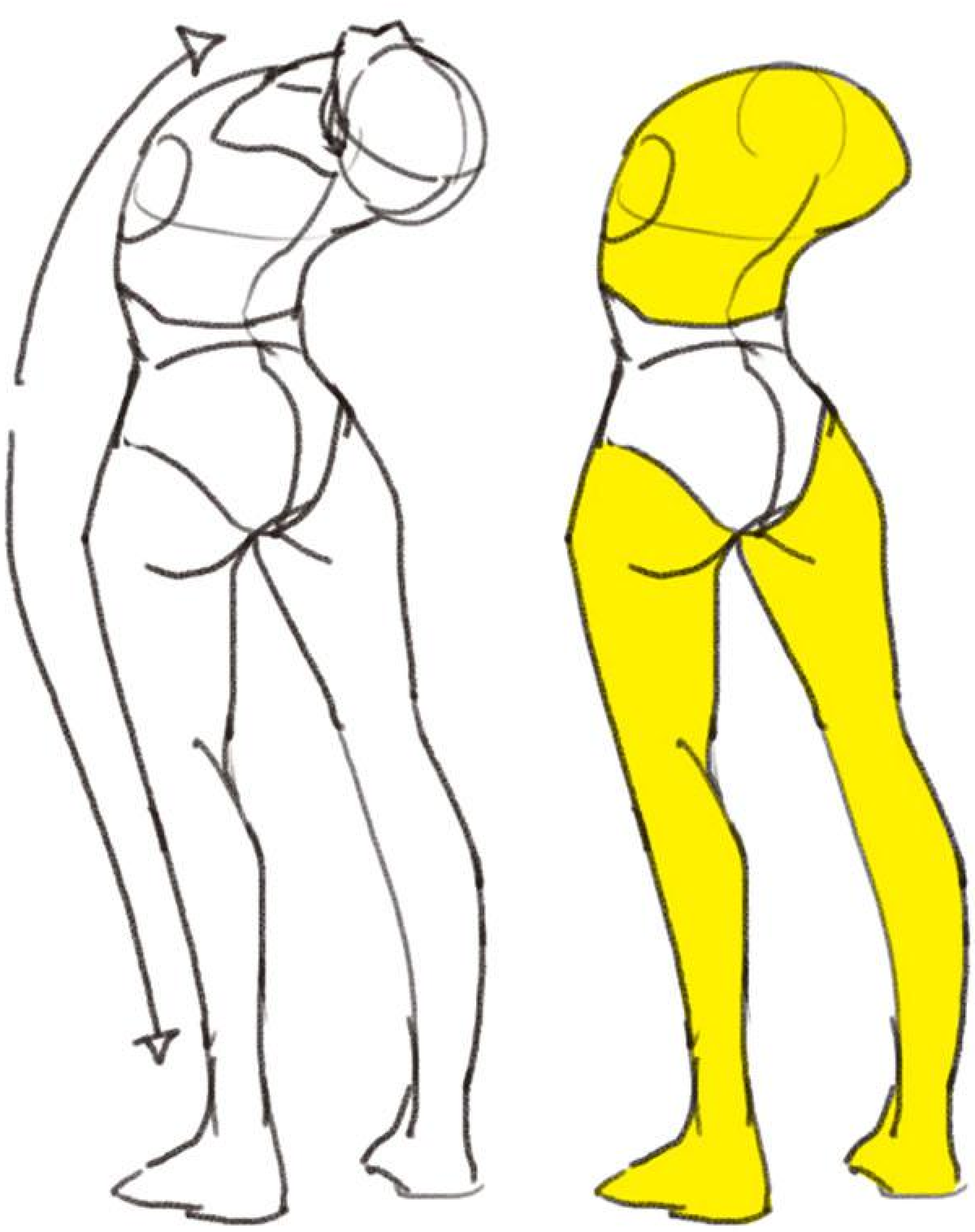
関節や人体のシルエットを
利用して、ジグザグした流れ
を与えると、より動的で自然
に見えるポーズが描けます
（このとき腕の流れは体の流れ
と同じでなくてもよいです）。

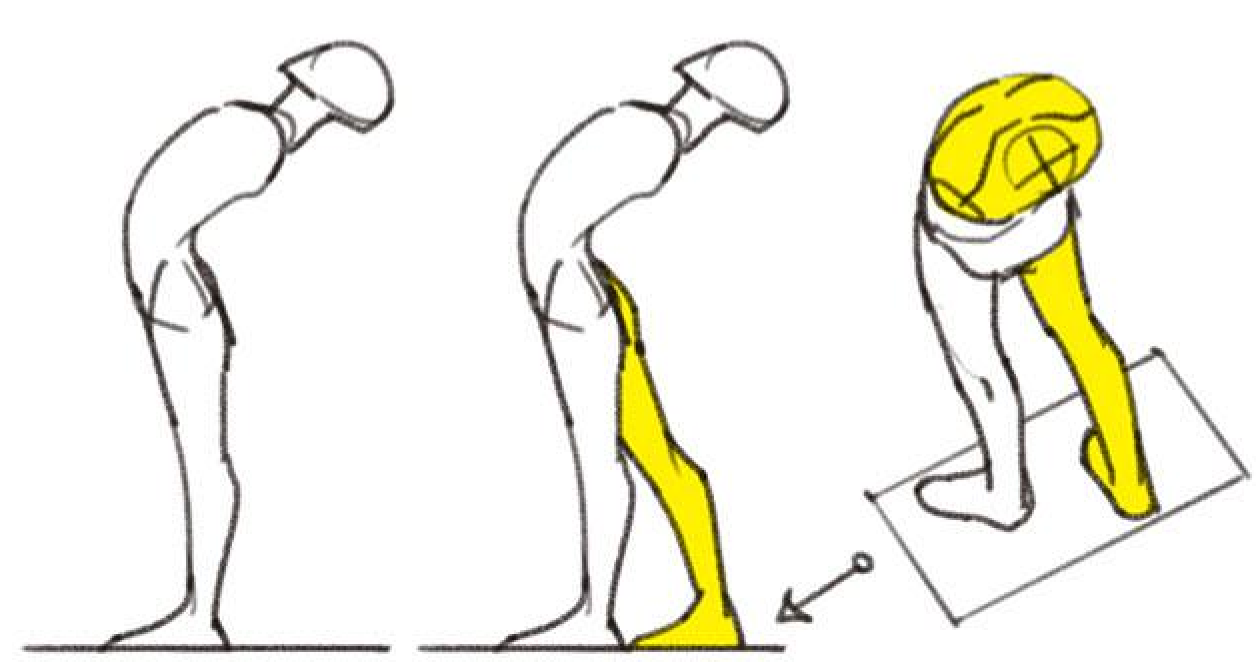




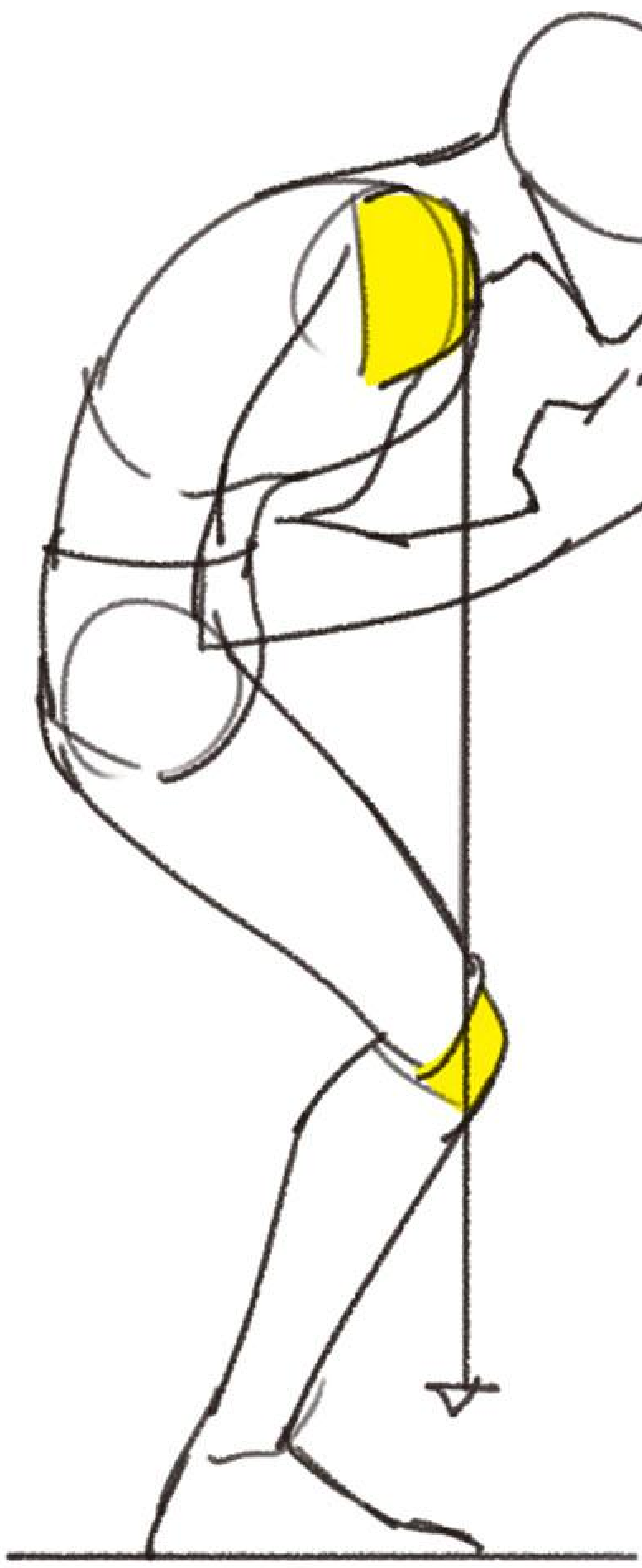


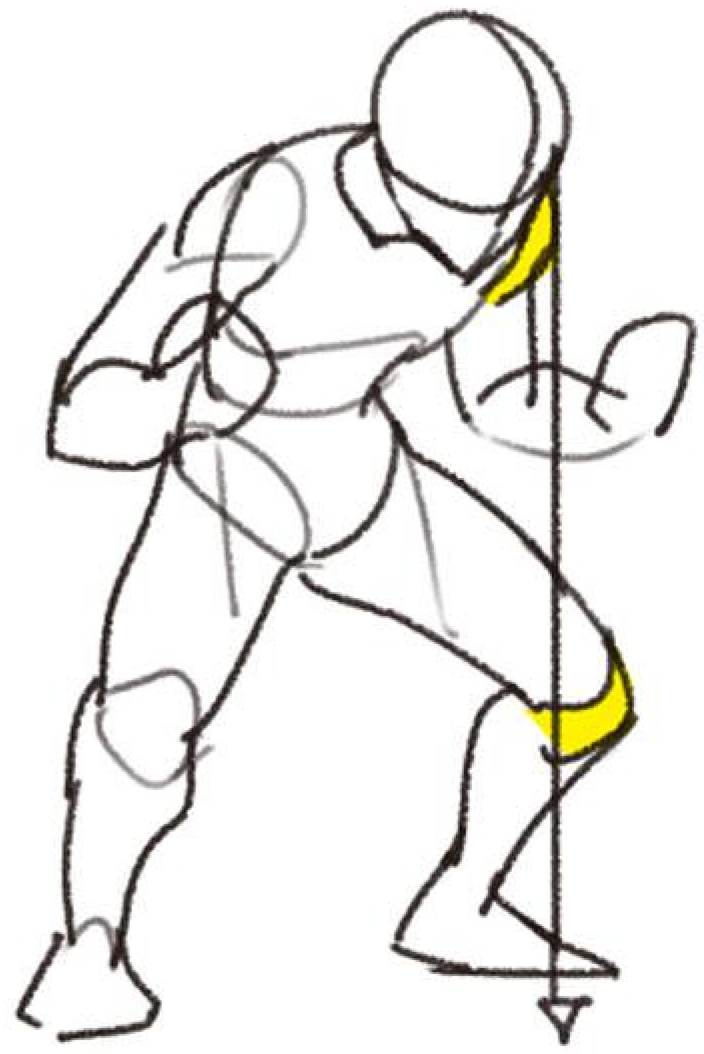
上半身を後ろに大きく反るときは、骨盤を前に出し脚を後ろに引きます。



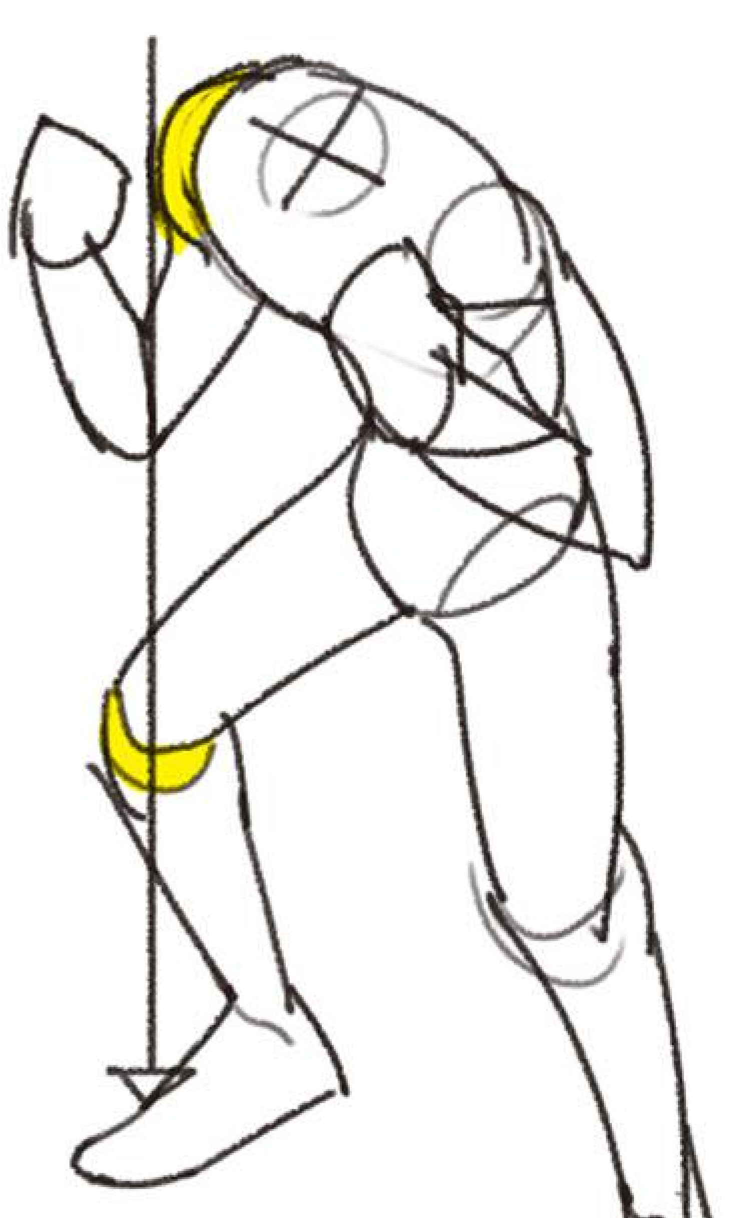


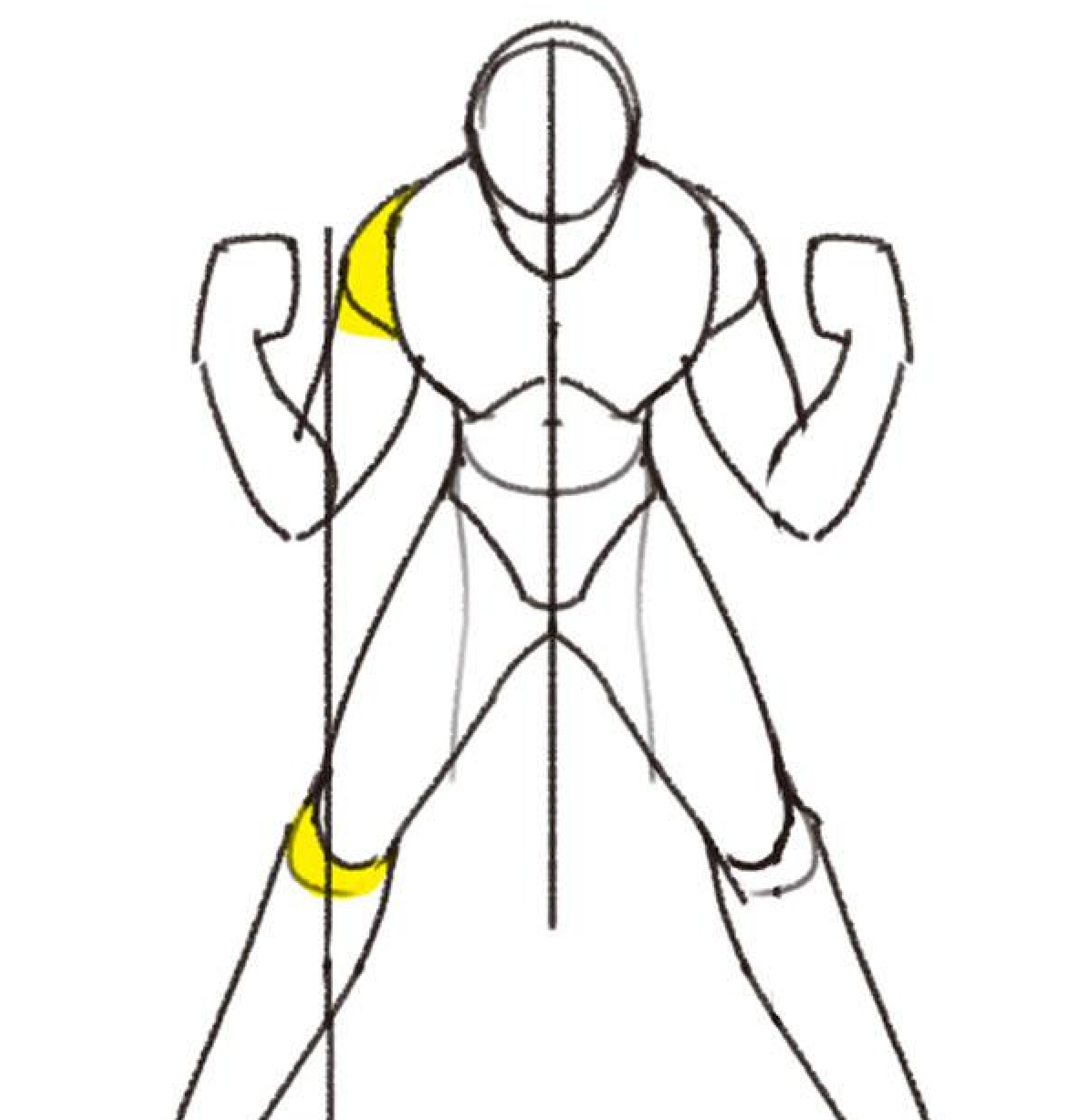
片脚を後ろに引くだけでも姿勢が安定して見えます。

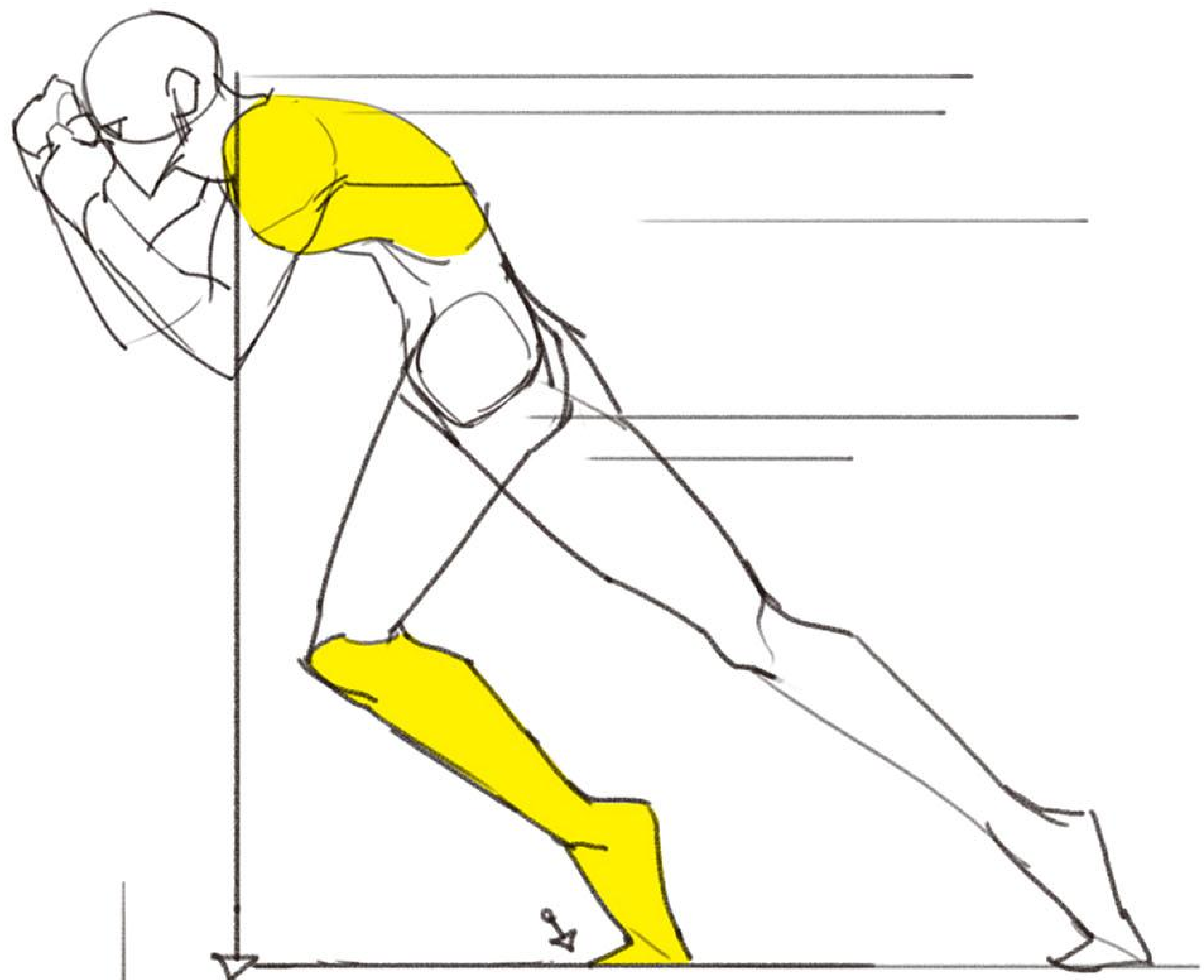


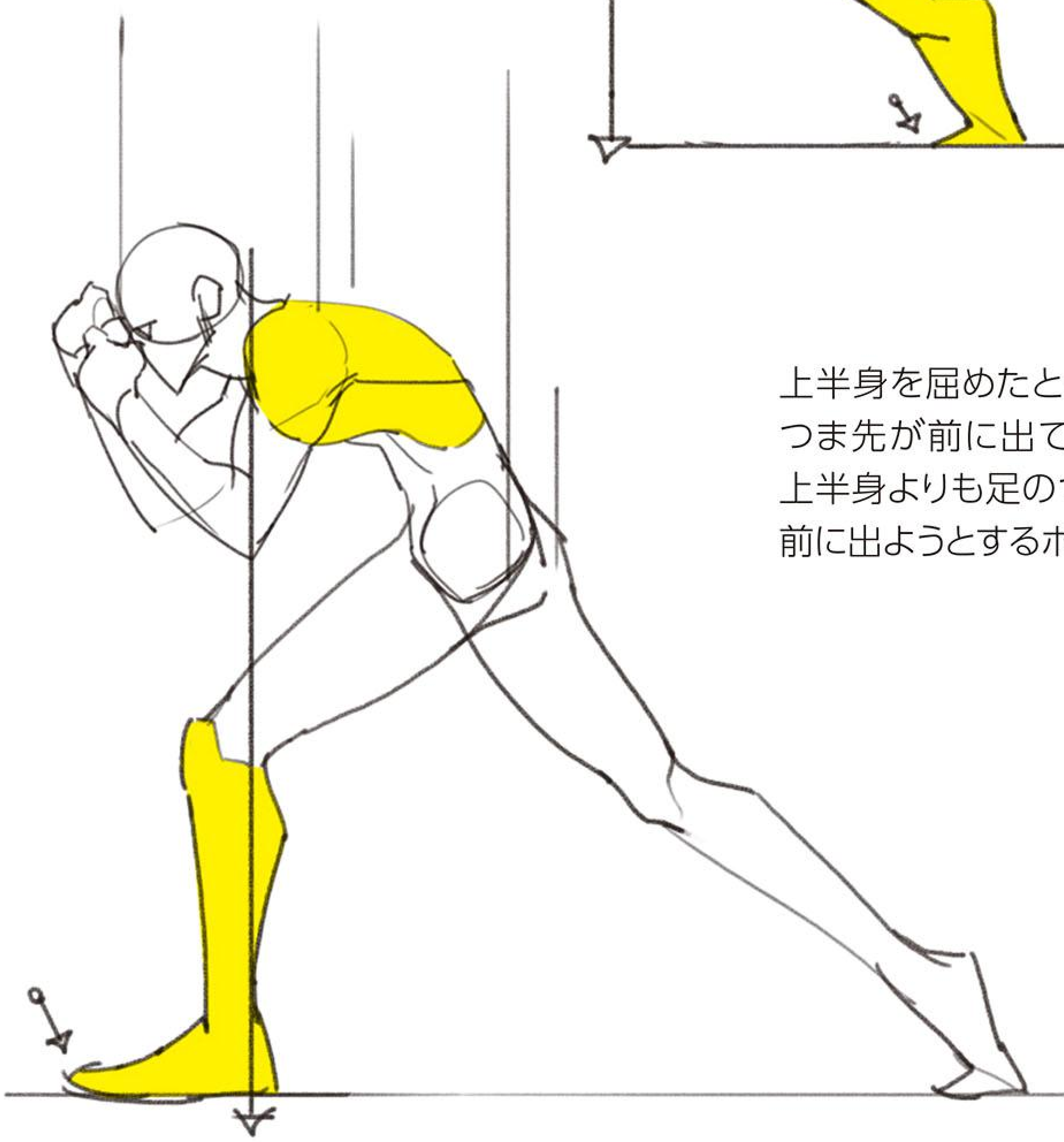


気合いを入れるポーズのときは、肩の
位置とひざの位置を同じ垂直線上に
設定すると、姿勢が安定して見えます。









上半身を屈めたとき、上半身よりも足のつま先が前に出ていると屈んだポーズ、上半身よりも足のつま先が後ろにあると前に出ようとするポーズになります。







躍動的なポーズを描くときは、
重心の軸を少し傾けるだけでも、より運動感のあるイメージを引き出せます。

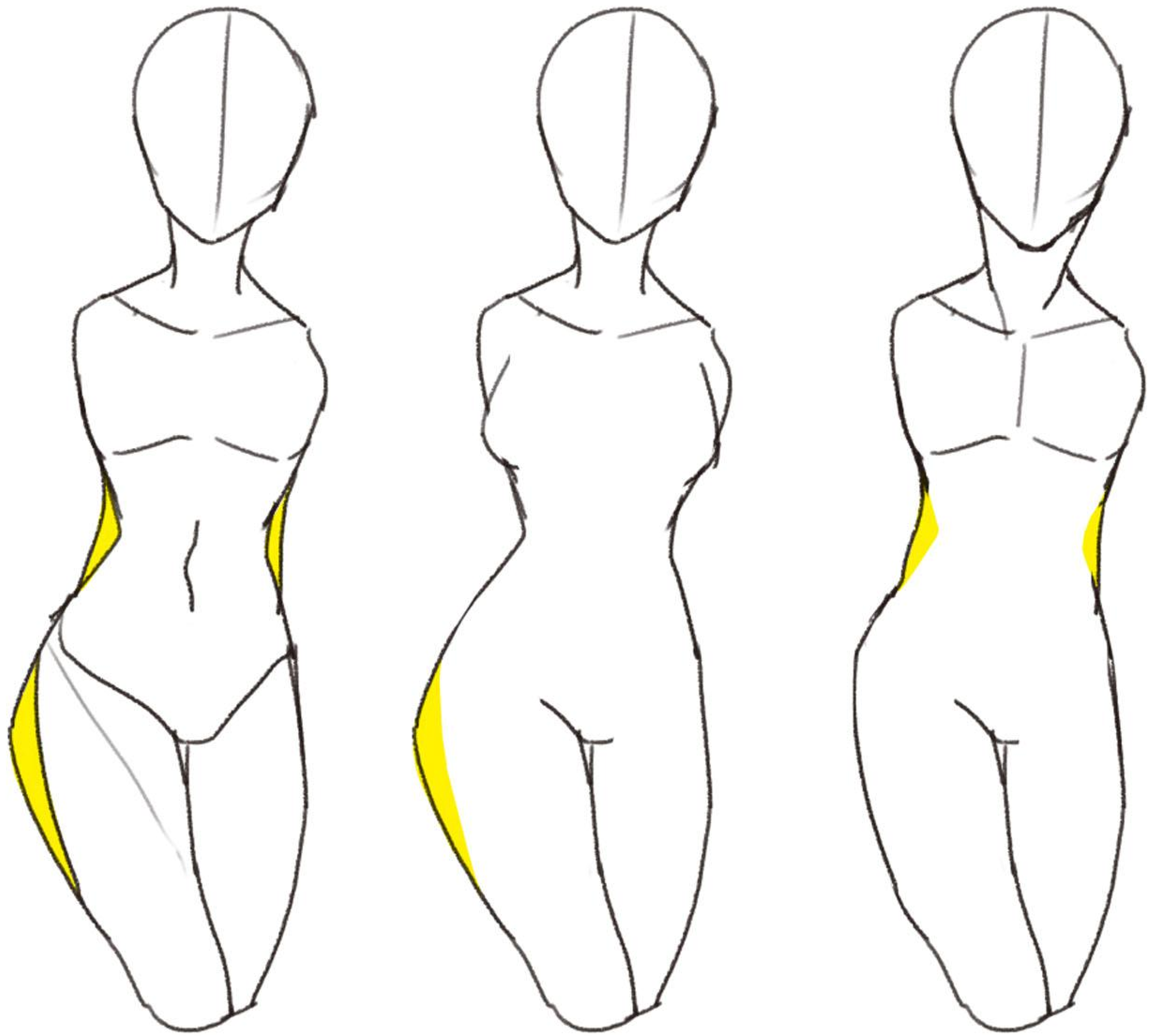


同じポーズでも、洋服の動き
(はためき)によって躍動感の印
象を変化させることができます。



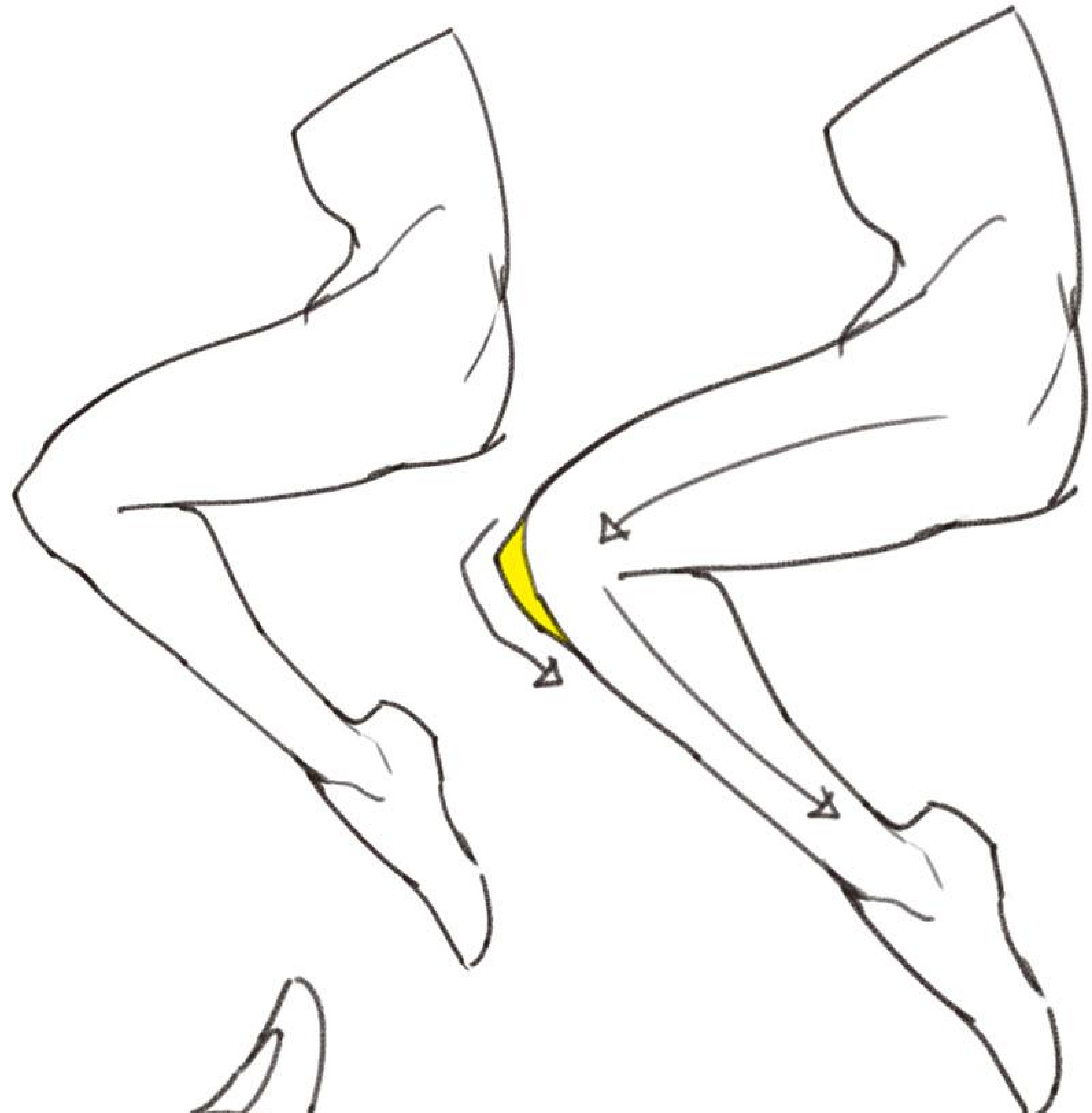


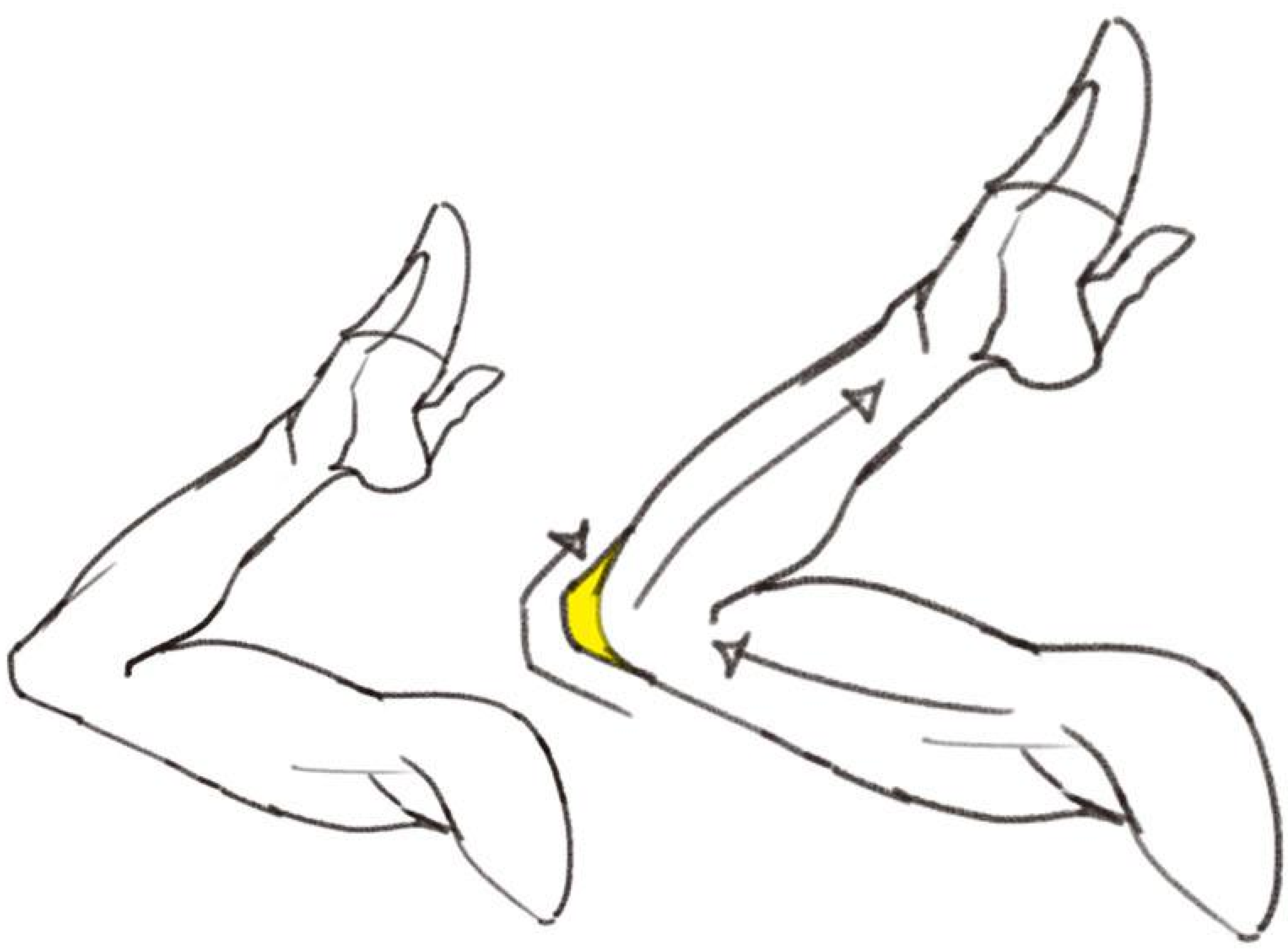




男性、女性の人体を描くときのポイントとしては、腰と骨盤のシルエットに違いを与え、同時に性別による胸の形などの細かいポイントのアタリをとるとよいでしょう。

腕と脚を大きく曲げるとき
は、ひじとひざに突き出る
骨の形を表現します。

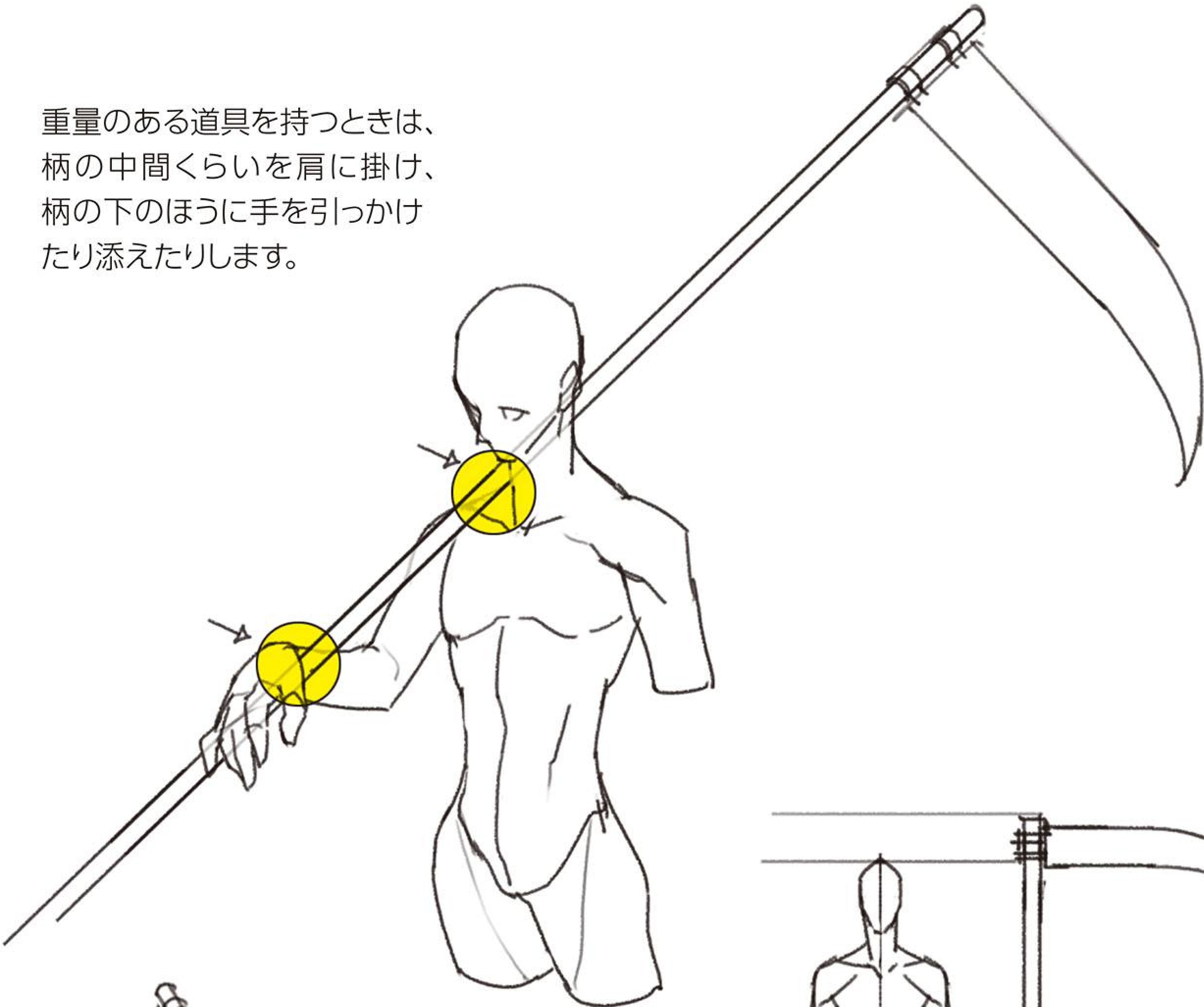


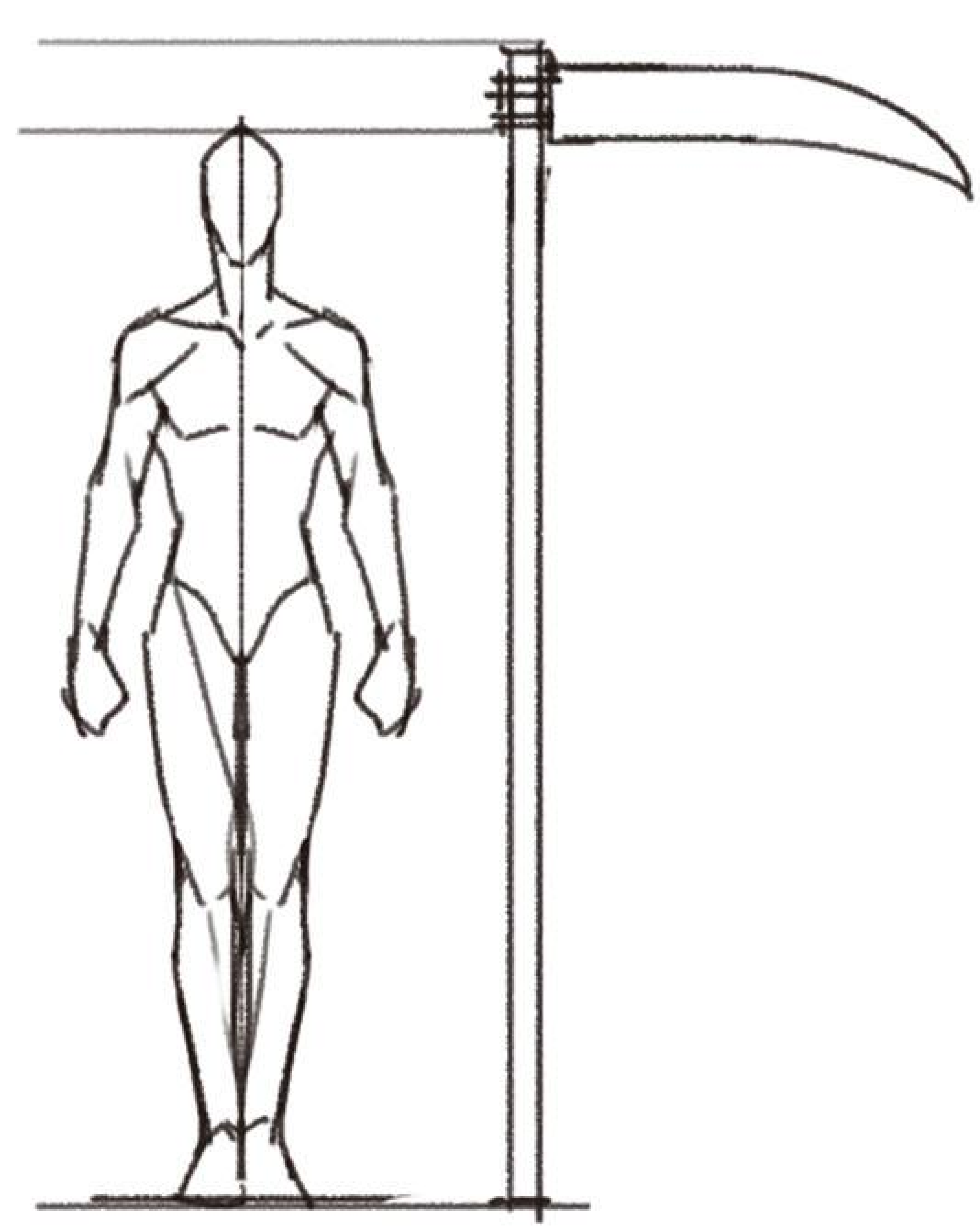


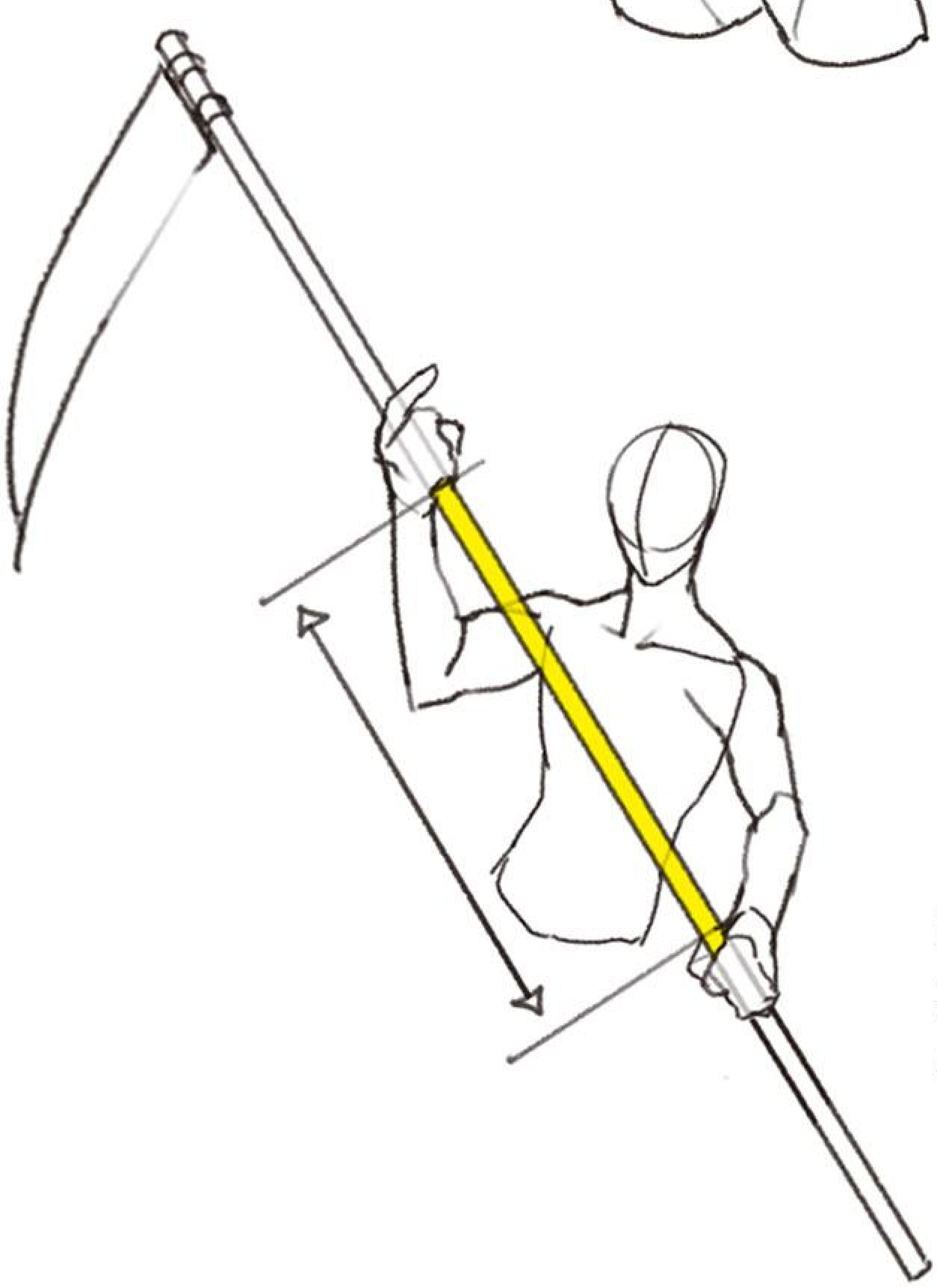
曲がる角度が緩い場合は、
突き出る骨のシルエットも
なだらかになります。



重量のある道具を持つときは、
柄の中間くらいを肩に掛け、
柄の下のほうに手を引っかけ
たり添えたりします。

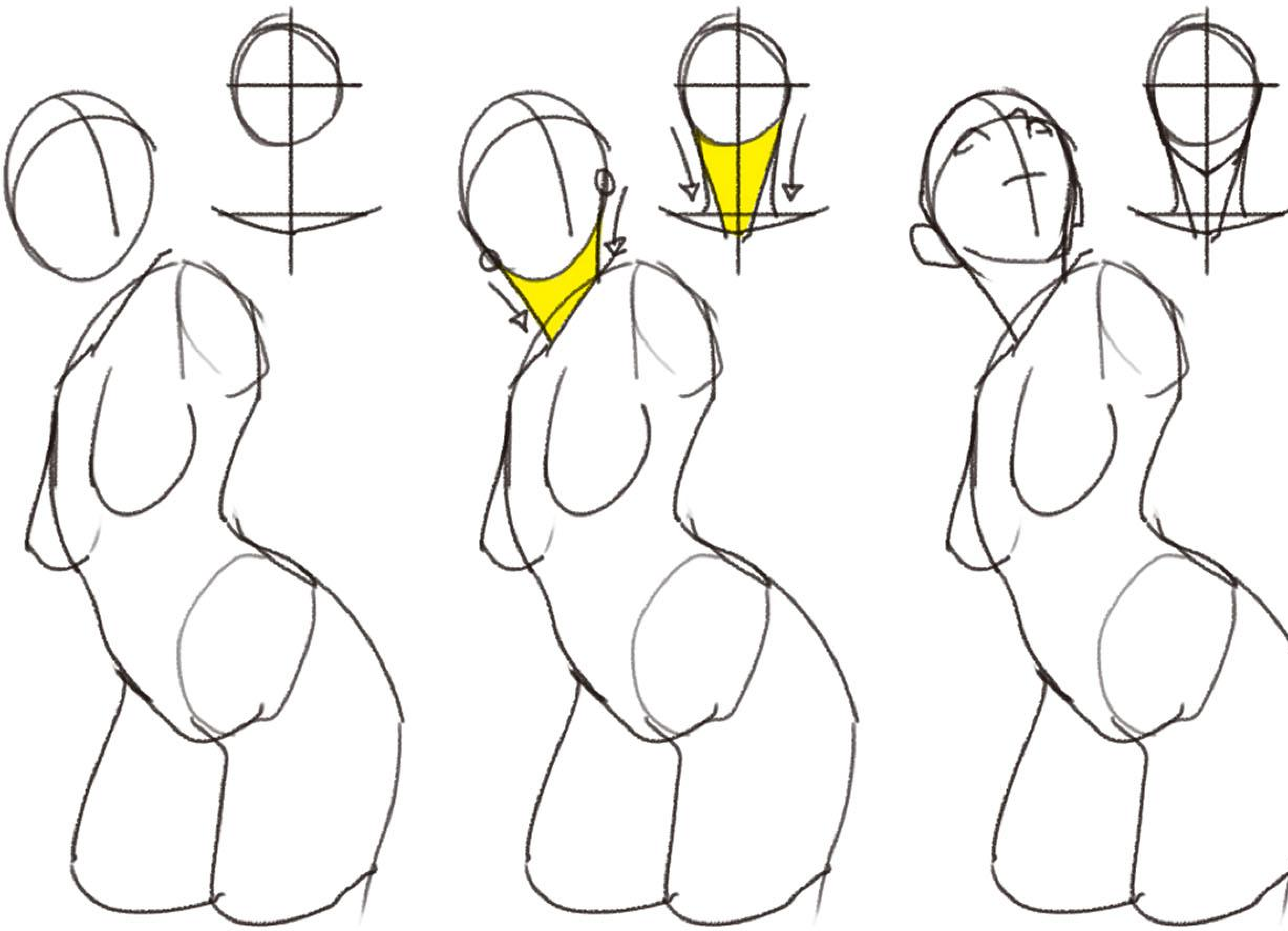


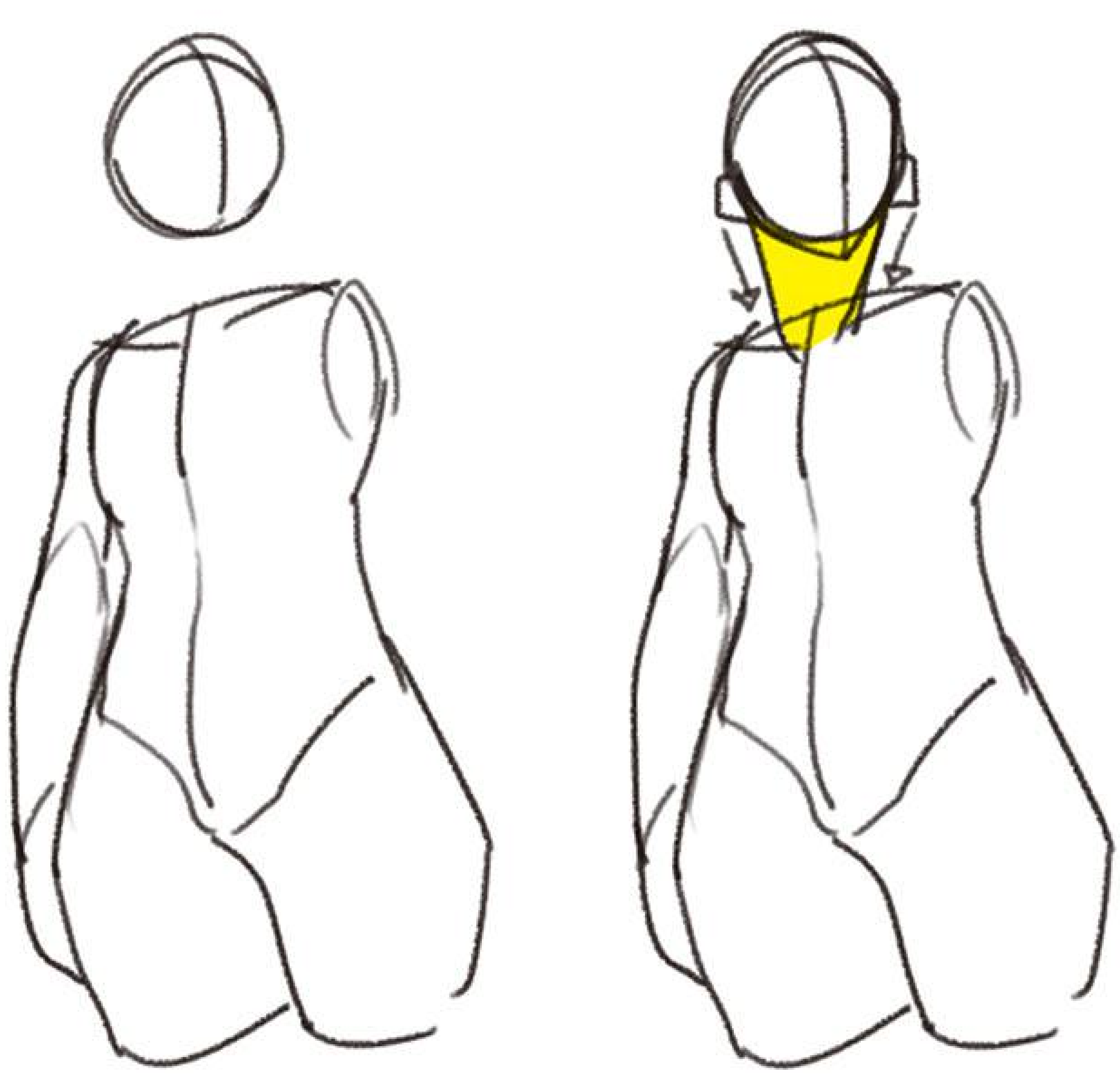




両手で持つときは、柄を
持つ手と手の間隔を広げ
ると安定して見えます。

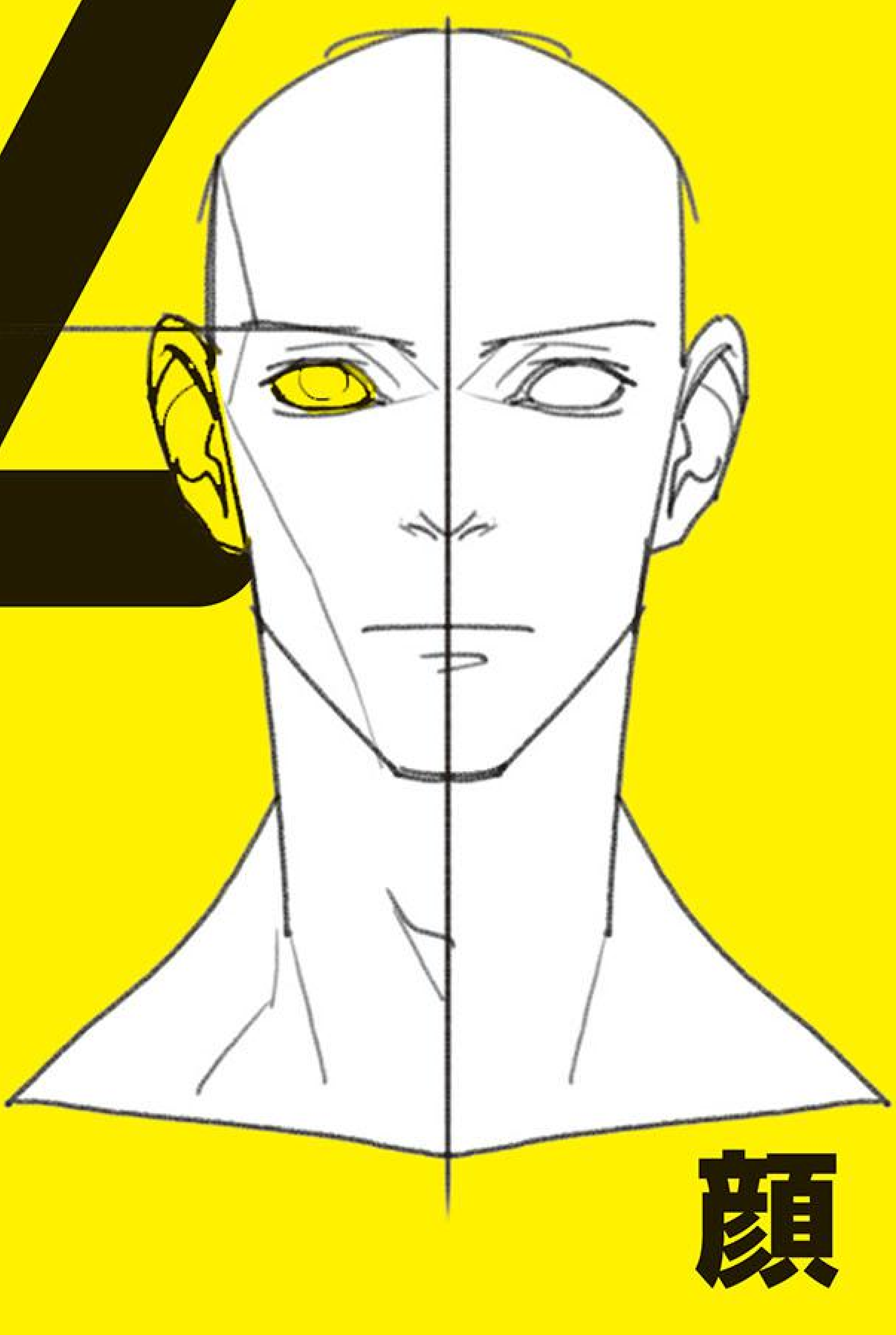
ポイント





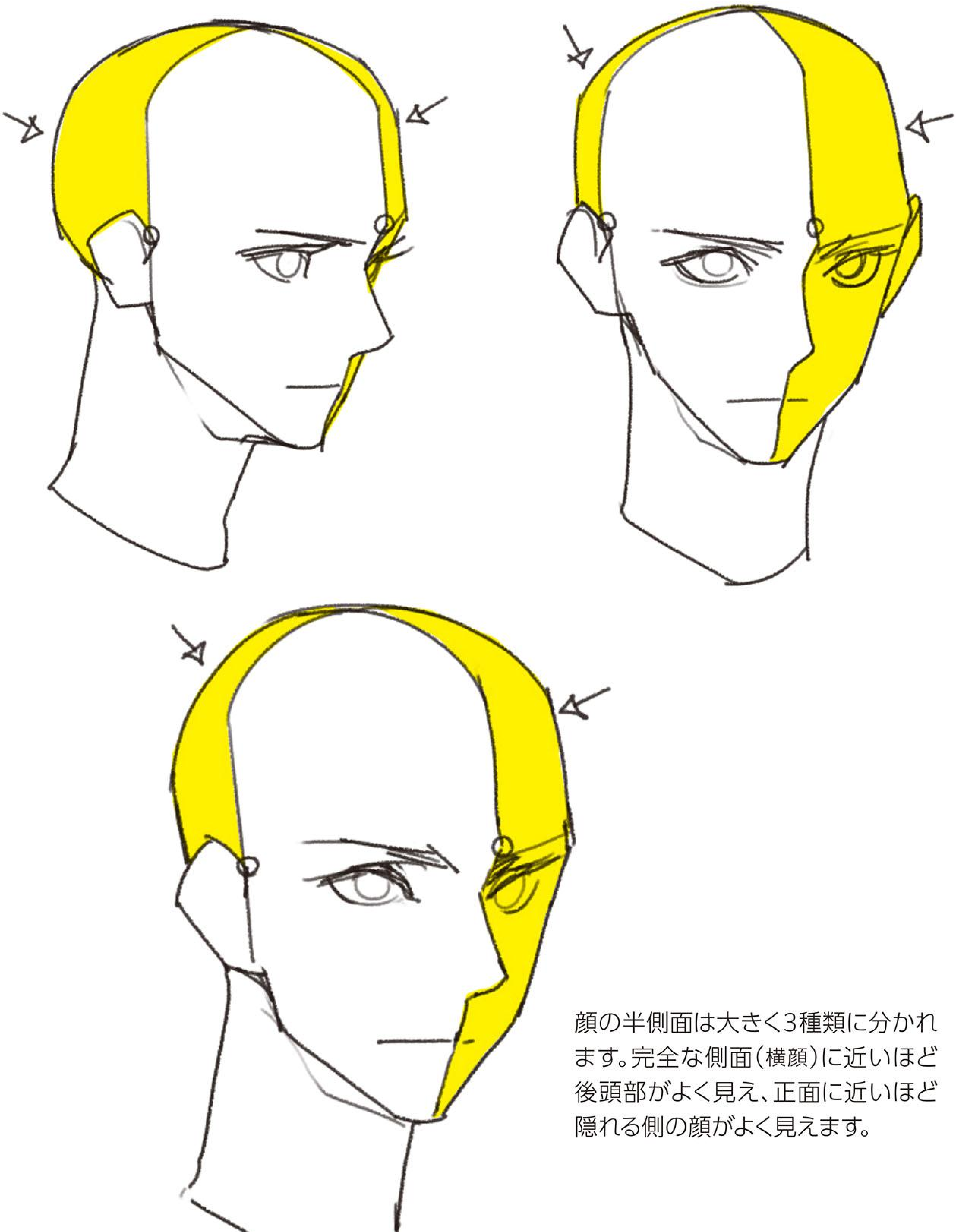
体を中心としたローアングルのポーズを描くときは、まず体を描きます。顔の円の左右の端（耳の下）から鎖骨側に向かって首をつなげ、その後にあごのラインを描くと簡単です。

Part. 2

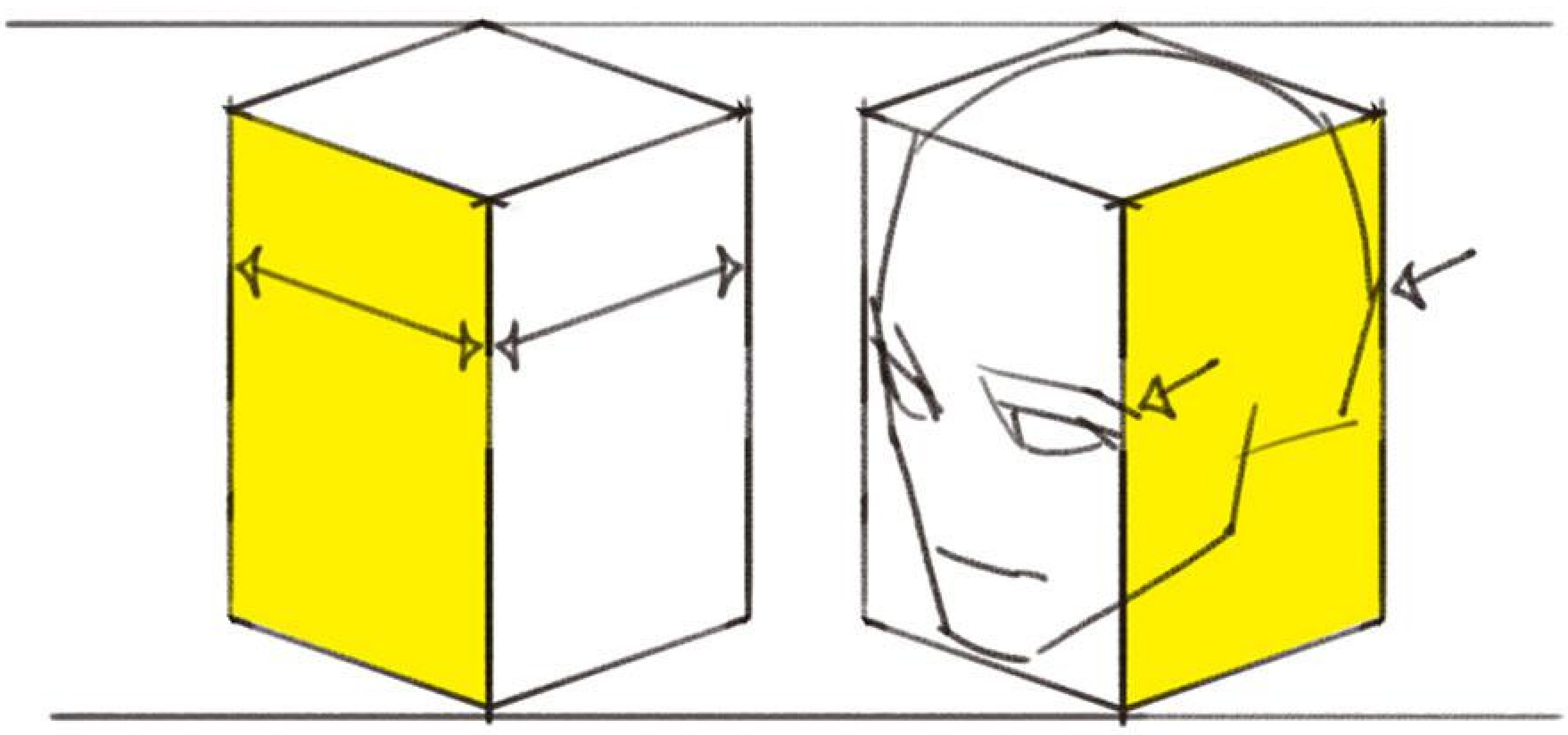


顔

頭

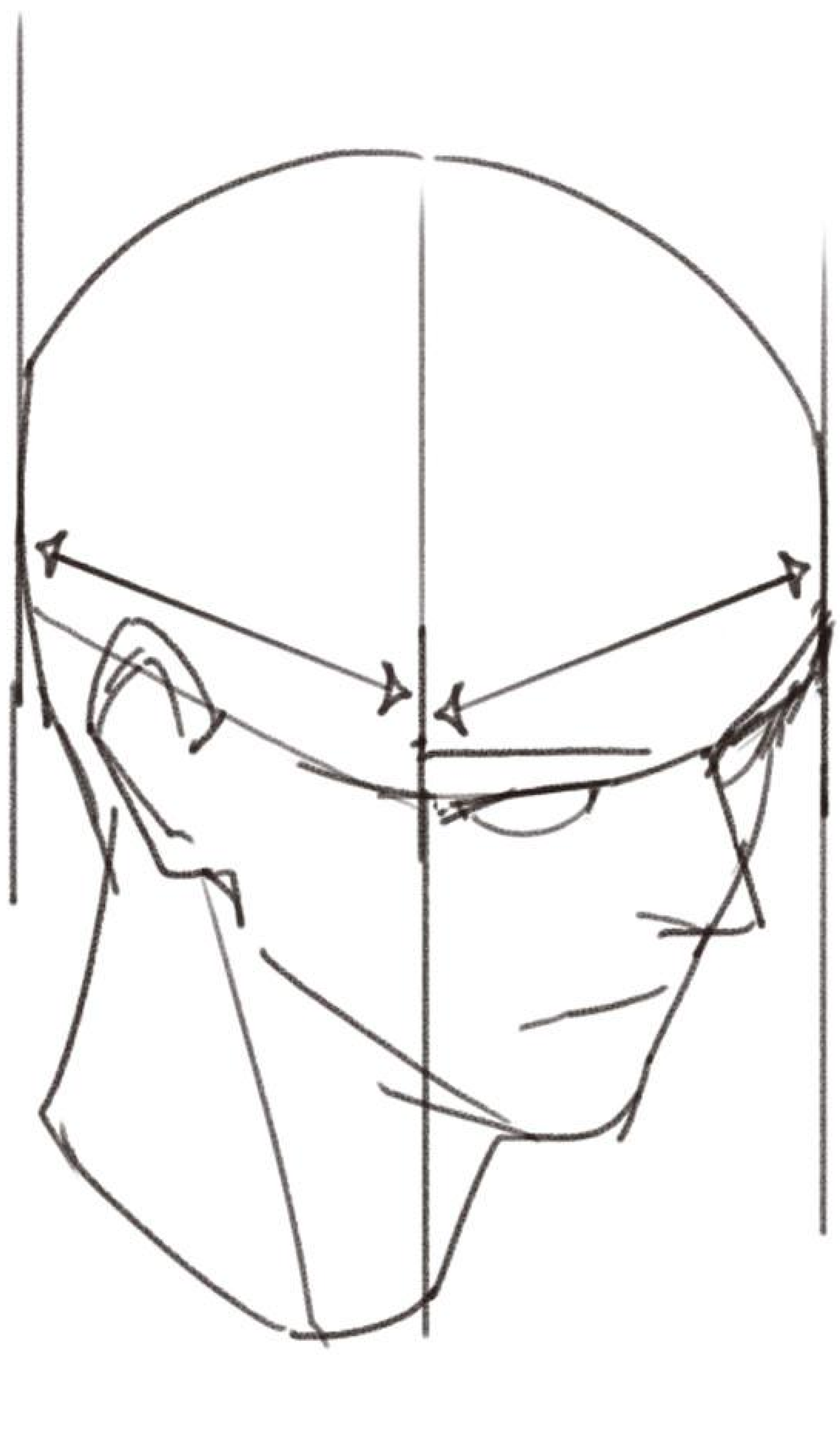


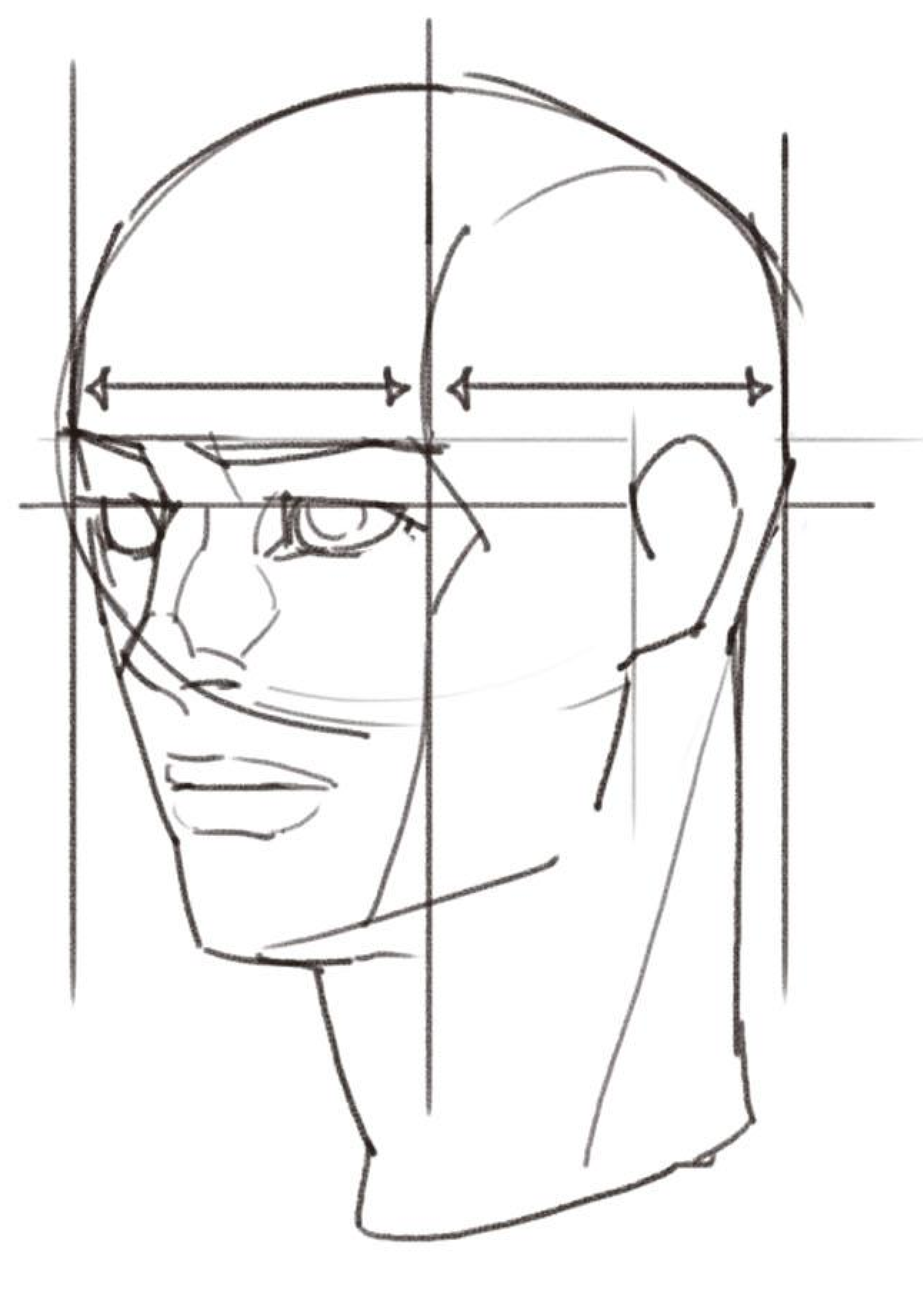
顔の半側面は大きく3種類に分かれます。完全な側面（横顔）に近いほど後頭部がよく見え、正面に近いほど隠れる側の顔がよく見えます。

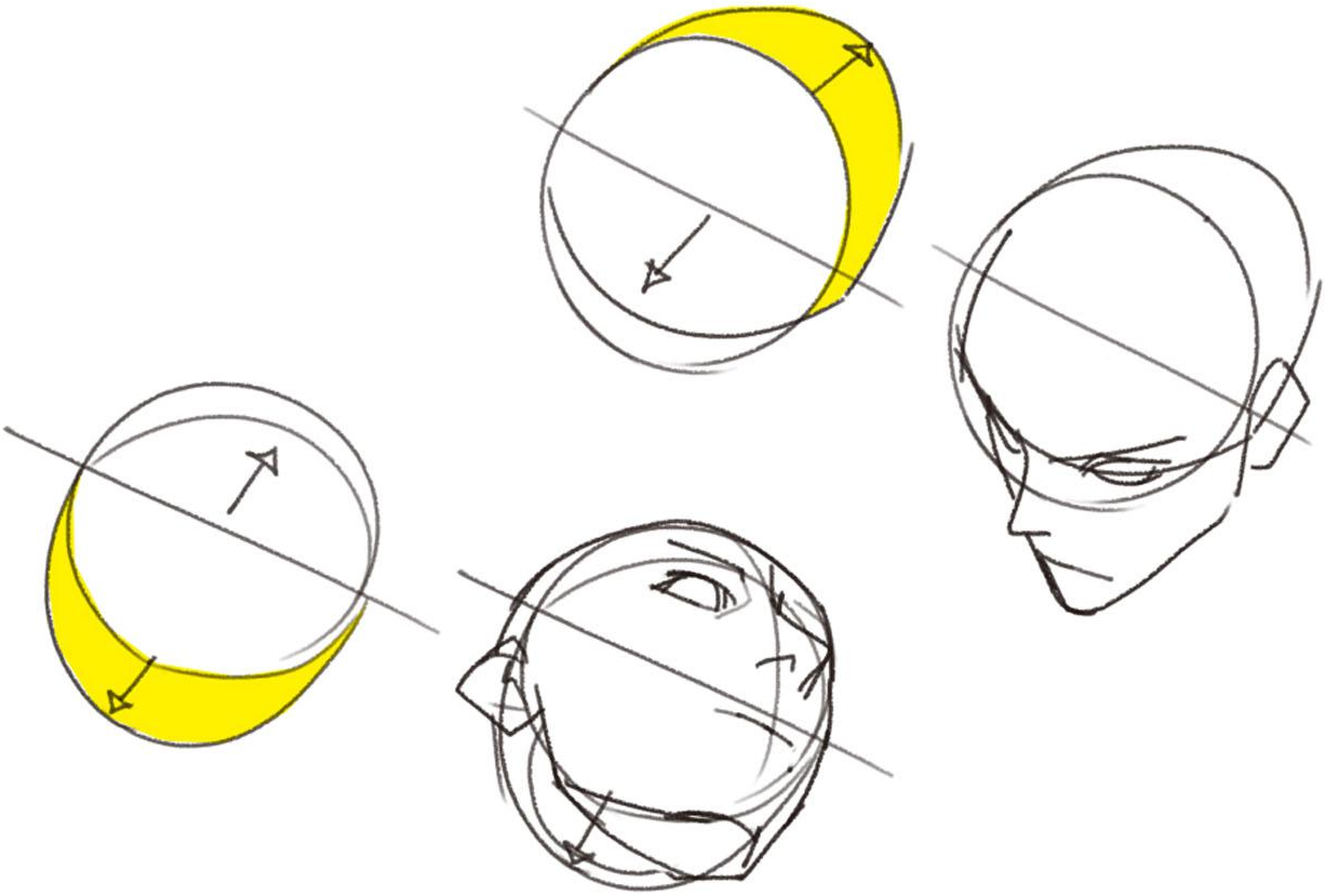




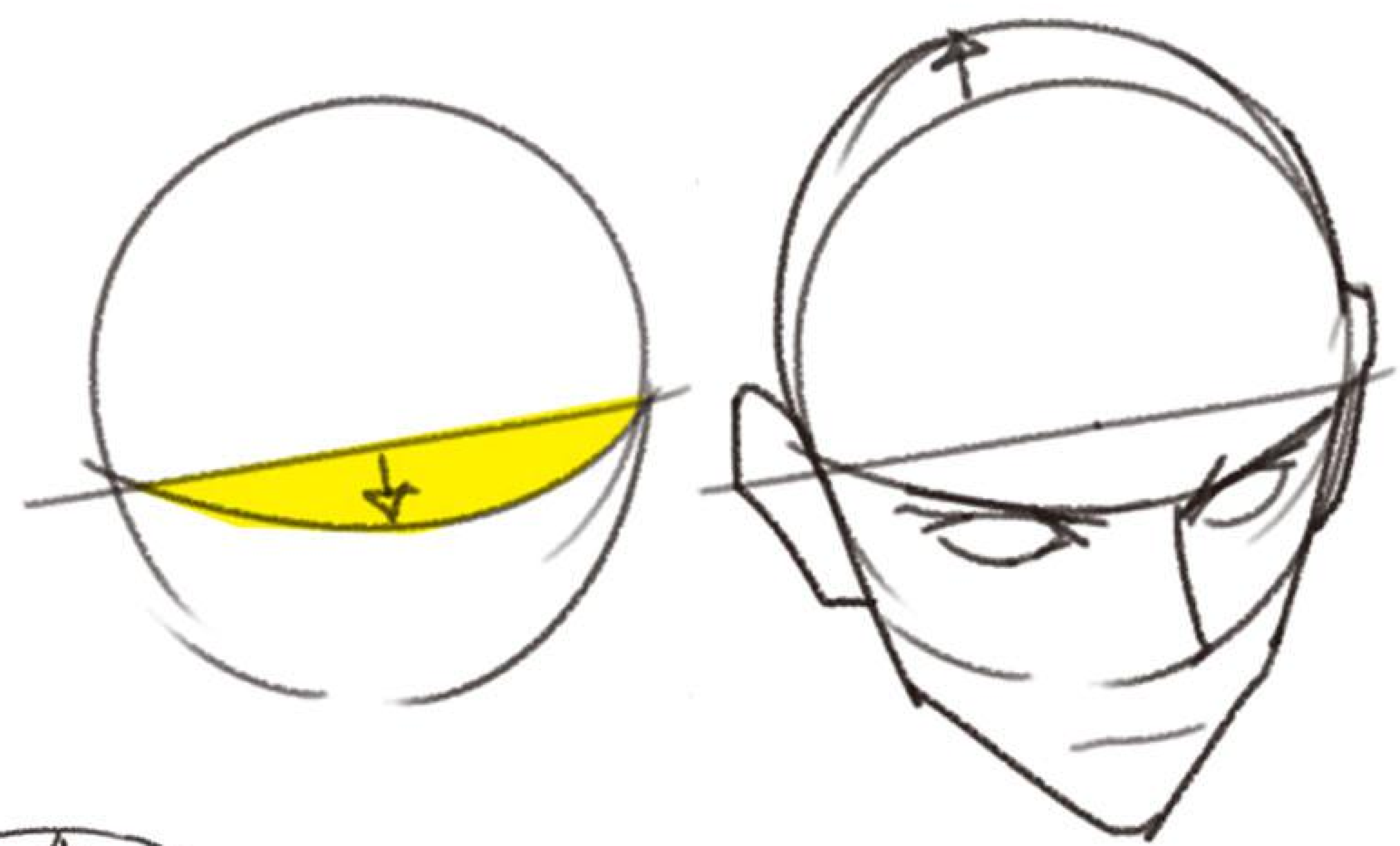
基本の半側面図のとき、目・鼻・口がある正面と耳がある側面を同じ幅として見立てて、角（かど）に眉の端と後頭部が触れるように描きます。

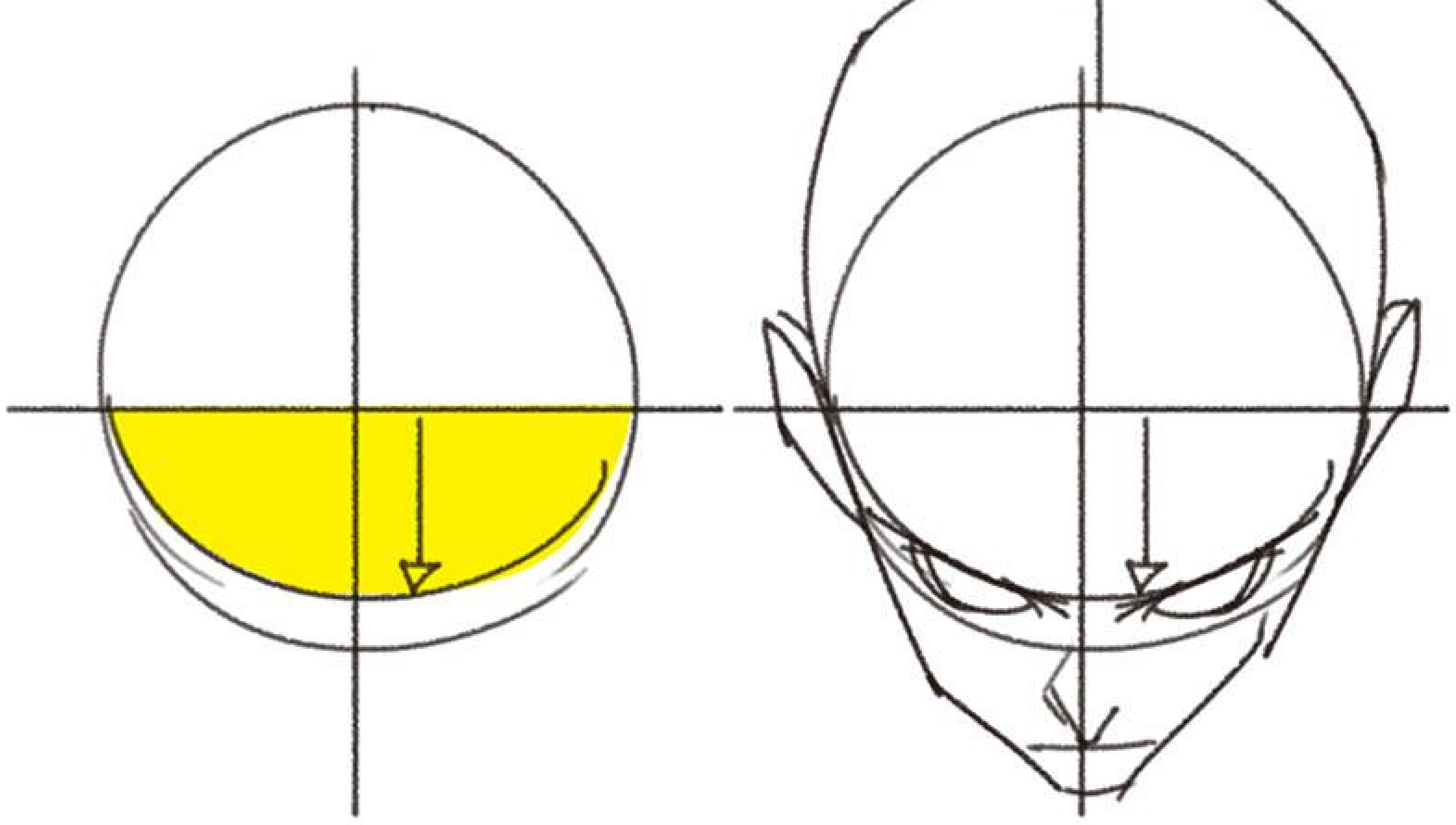


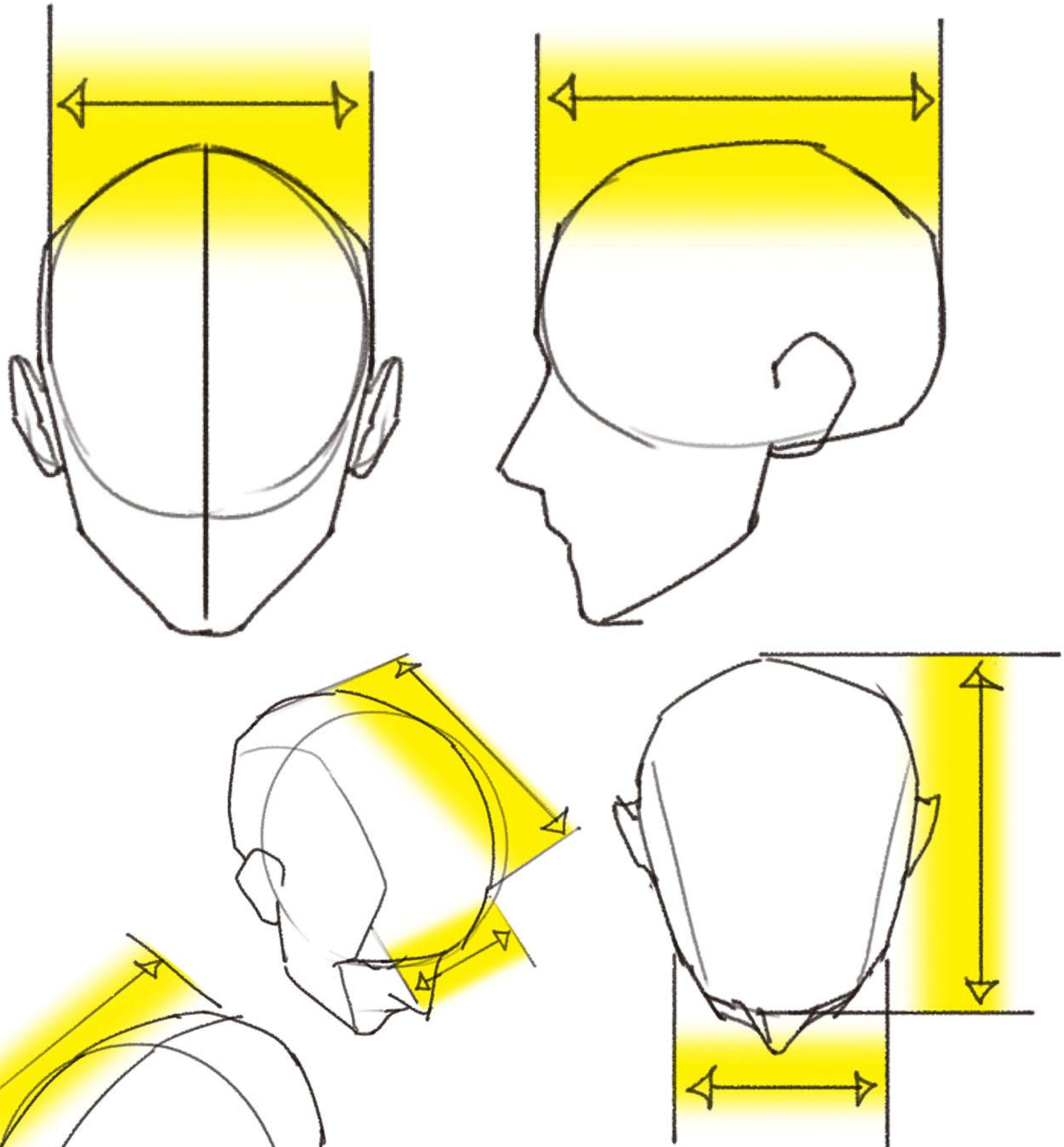


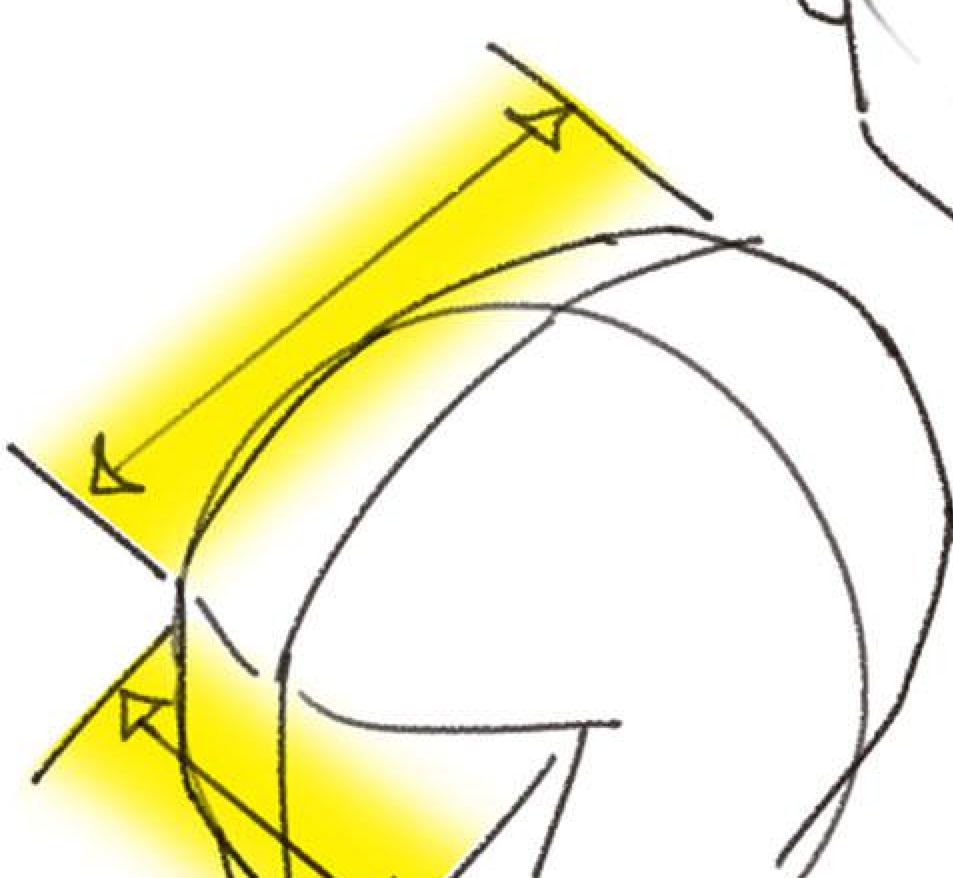


横の中心線を目安にすると、
角度に応じただいたいの後
頭部の大きさのアタリをつけ
ることができます。



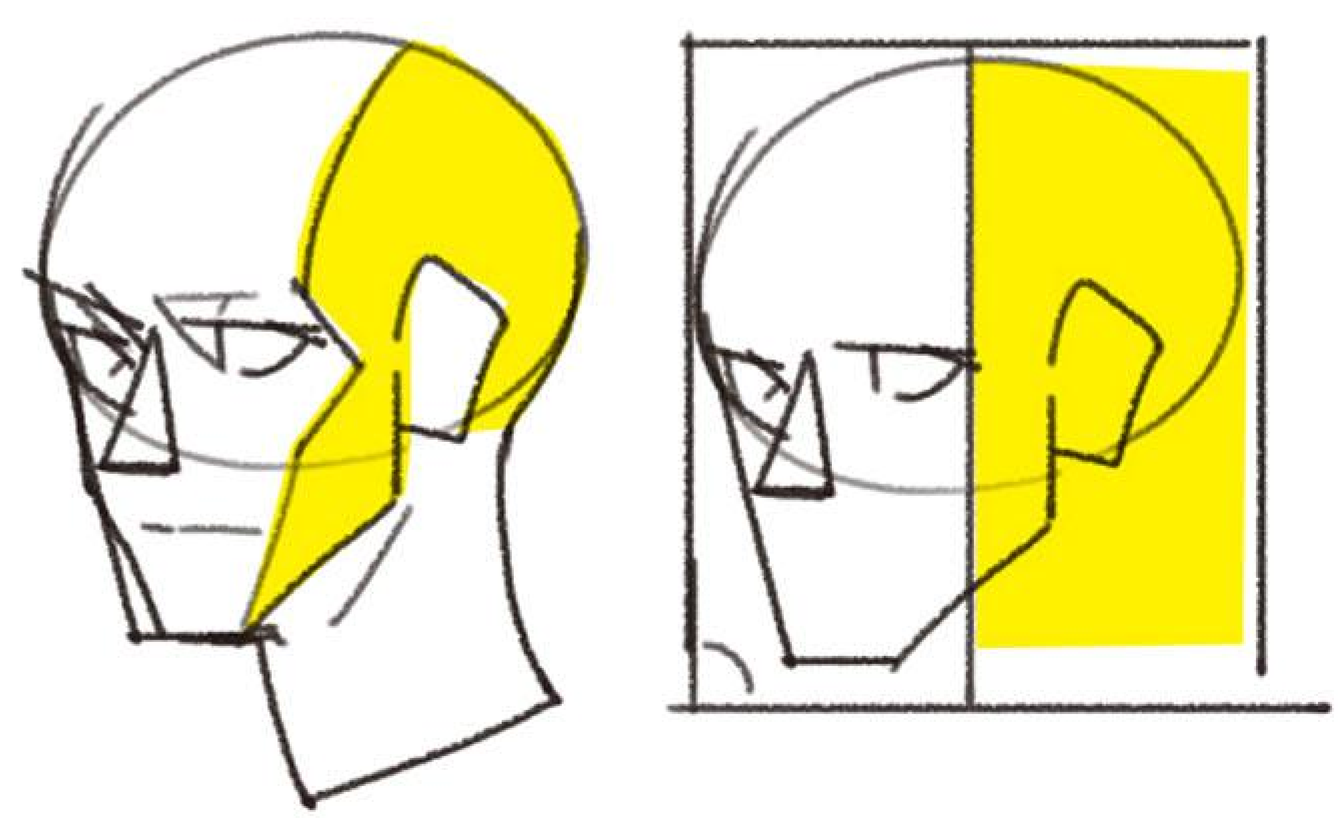




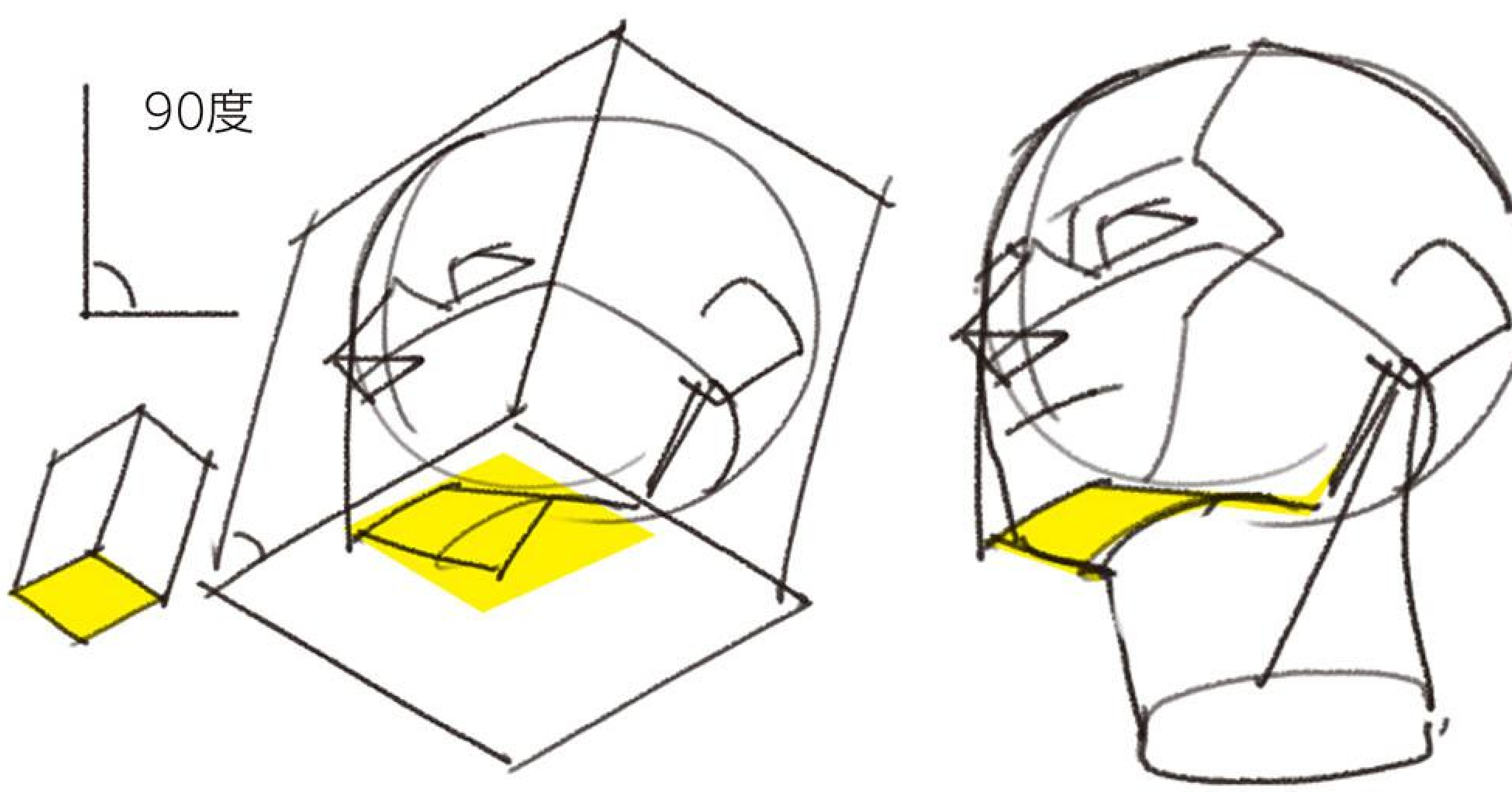


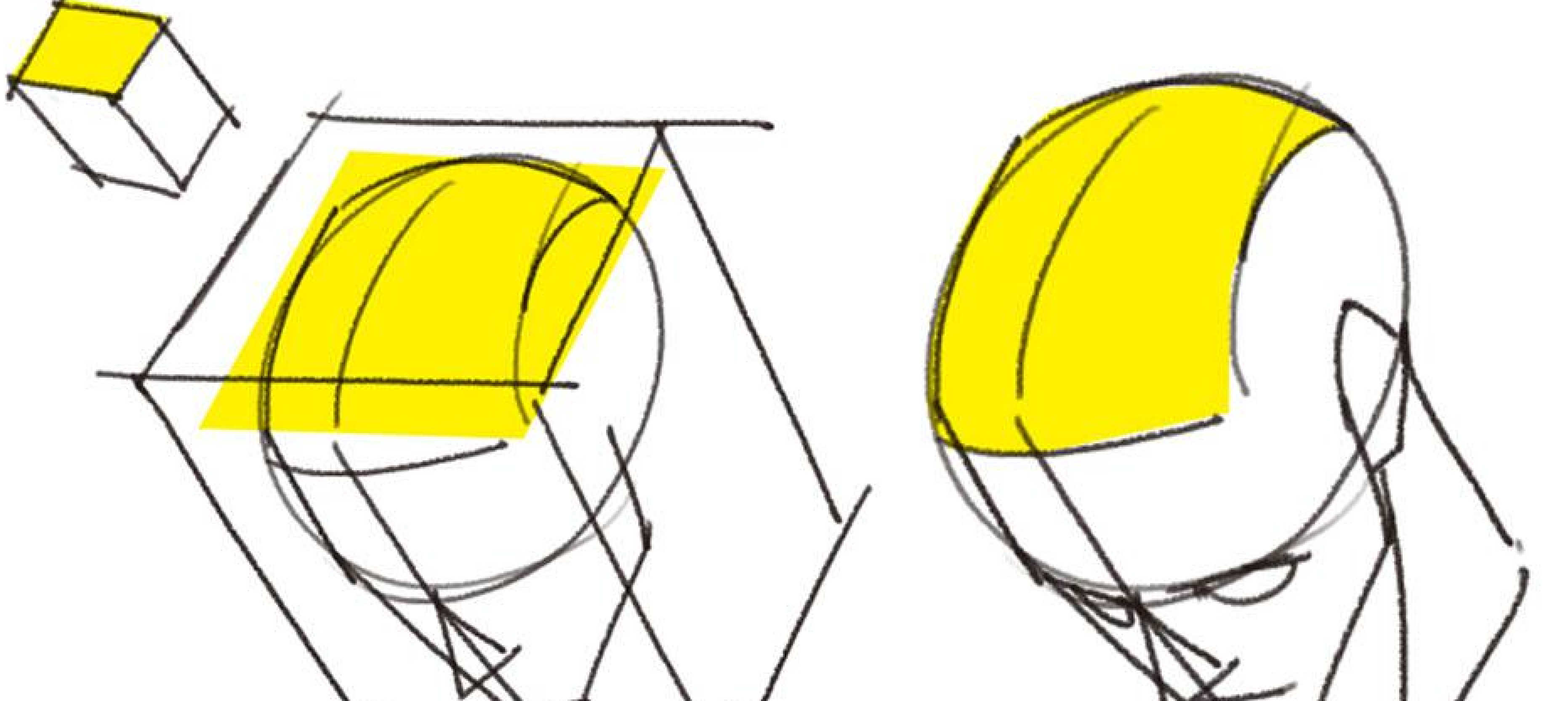
頭部は正面よりも側面の幅のほうが
広いので、ハイアングルのときは後頭
部の奥行きを意識して描きましょう。

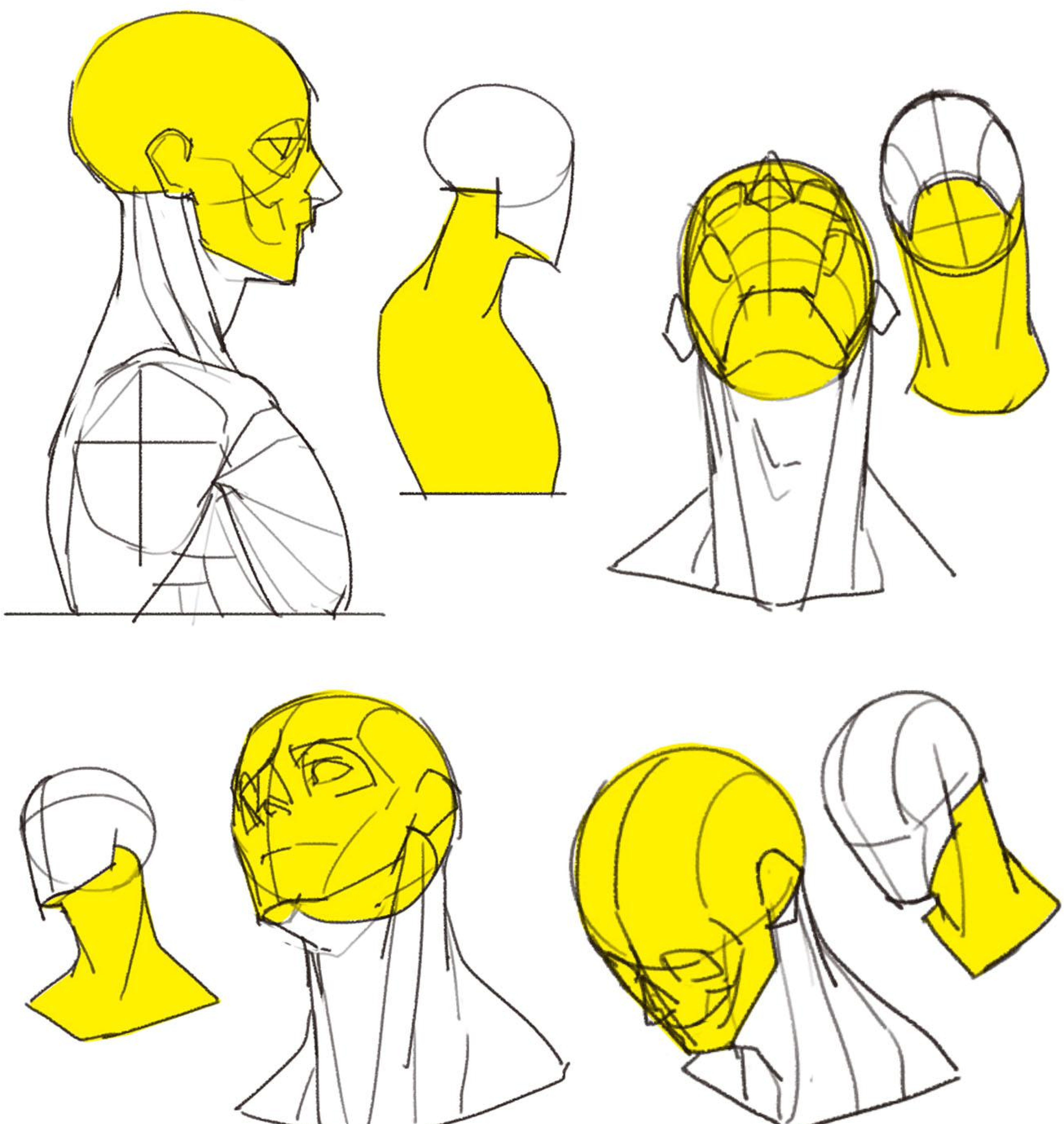




あごの底面や頭の上面を描くときは、六面体をイメージして、頭の傾いた角度に合わせて面を設定します。

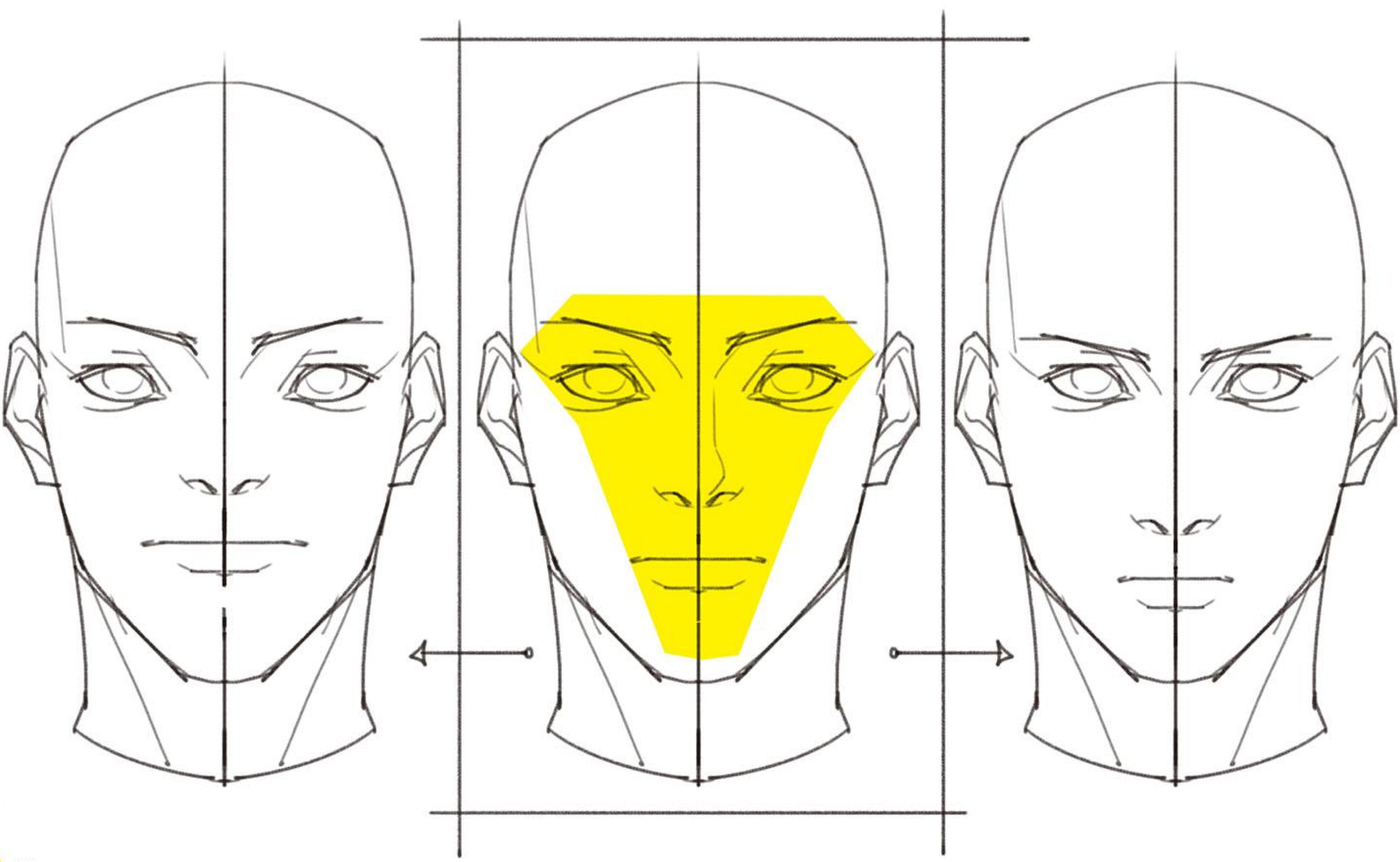




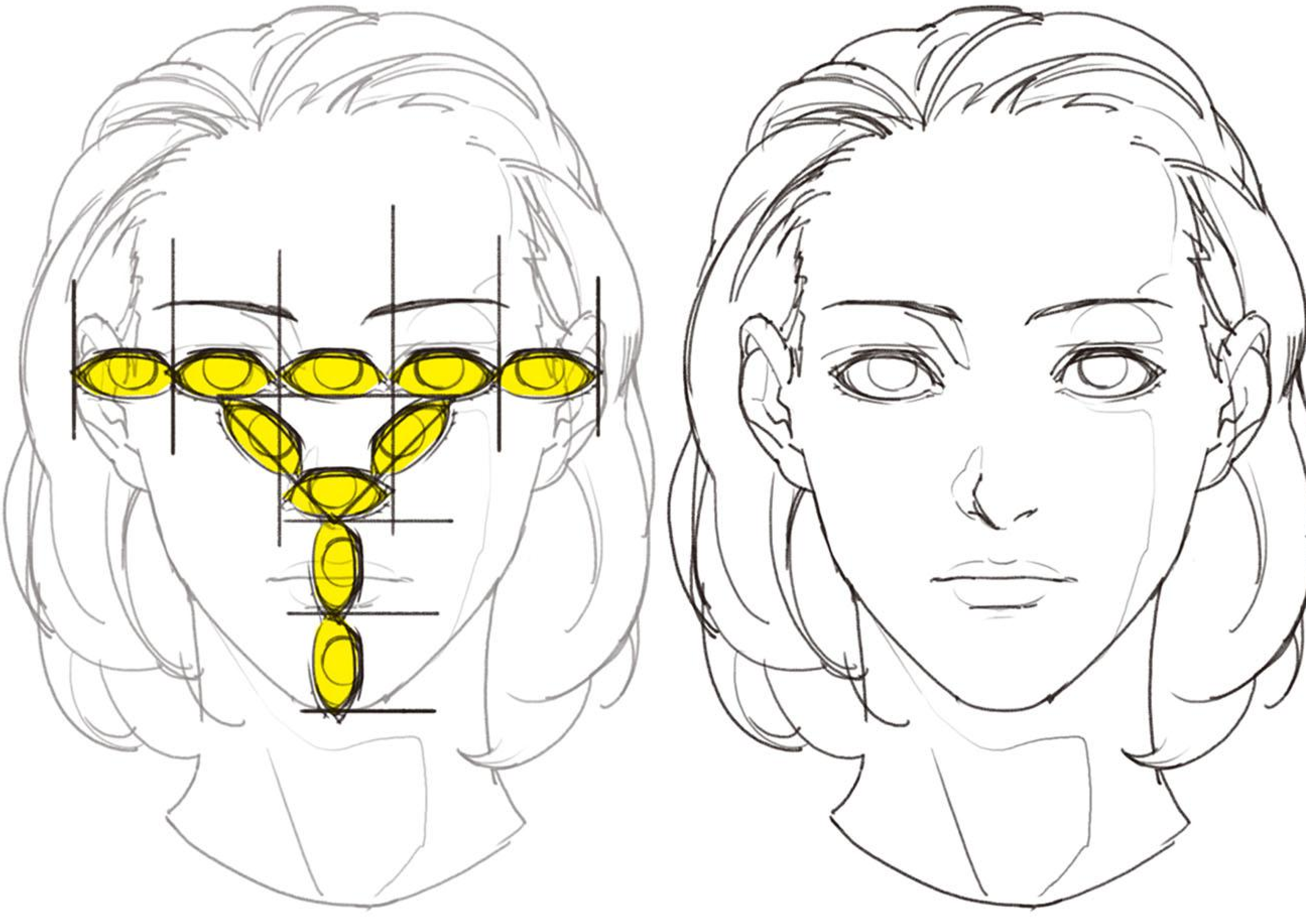


顔を単純な頭蓋骨の形で描き、首をつなげると、いろいろな角度が簡単に、立体感を持って描けます（頭蓋骨の形で顔をイメージすることも、当然ながら練習が必要です）。

目

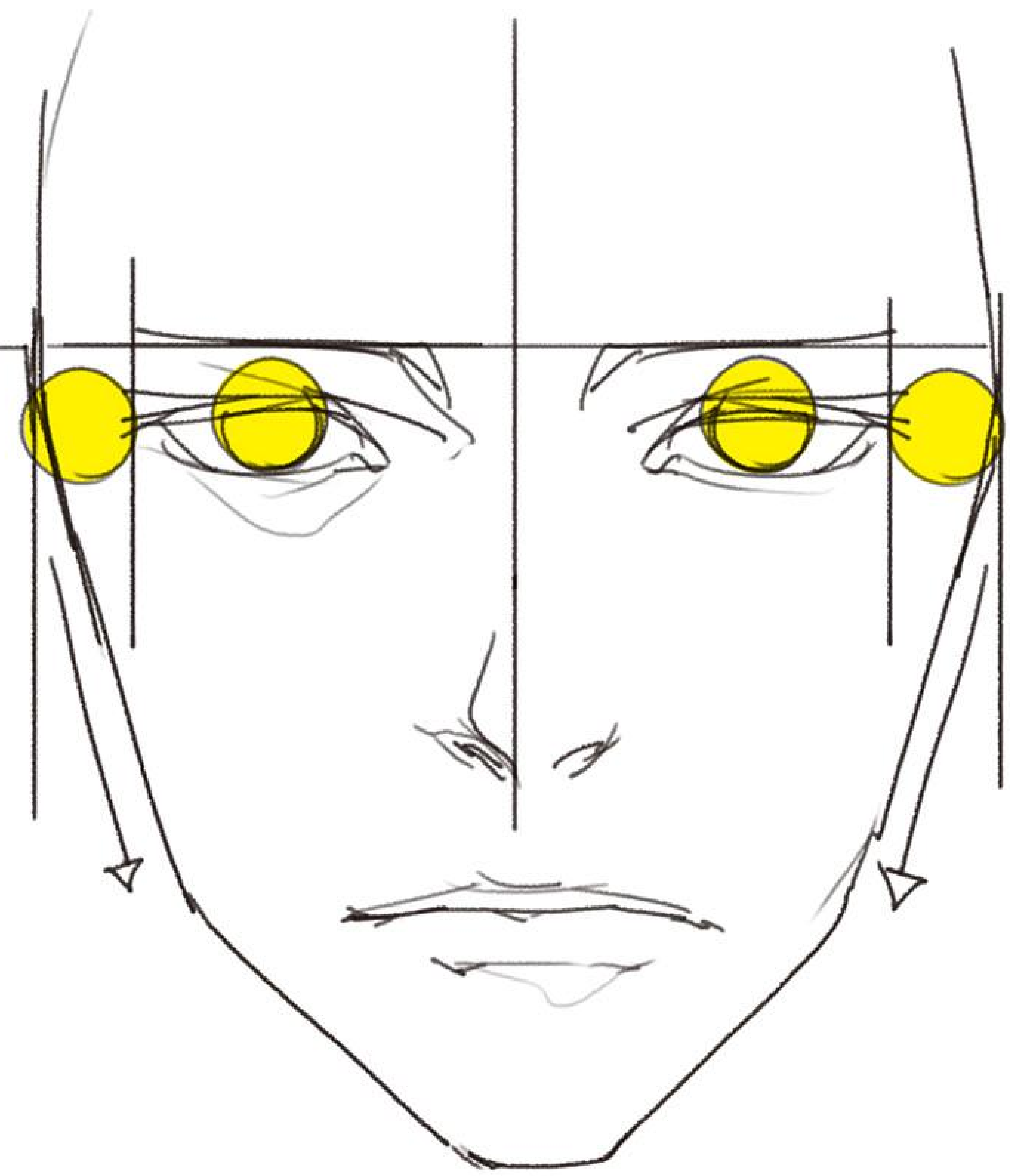


目・鼻・口の位置はとても重要です。基本形を目安に眉間が広くなったり狭くなったり、鼻が短くなったり長くなったり、口が大きくなったり小さくなったり、おうとつにも微妙な変化が生じたりすると、顔の印象が変わるからです。

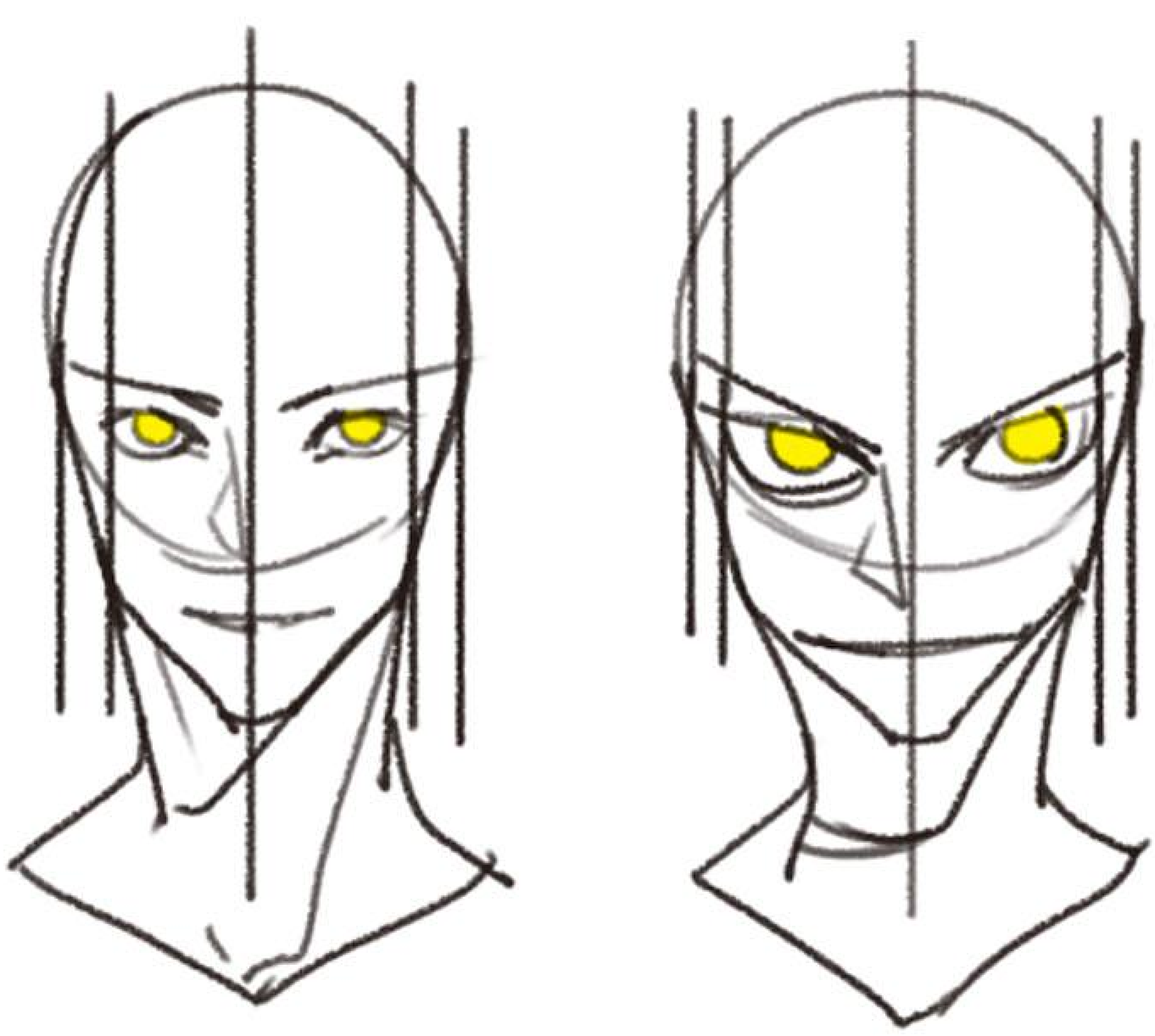


目ひとつ分を使うだけでも、顔の目・鼻・
口の位置のアタリをつけられます。

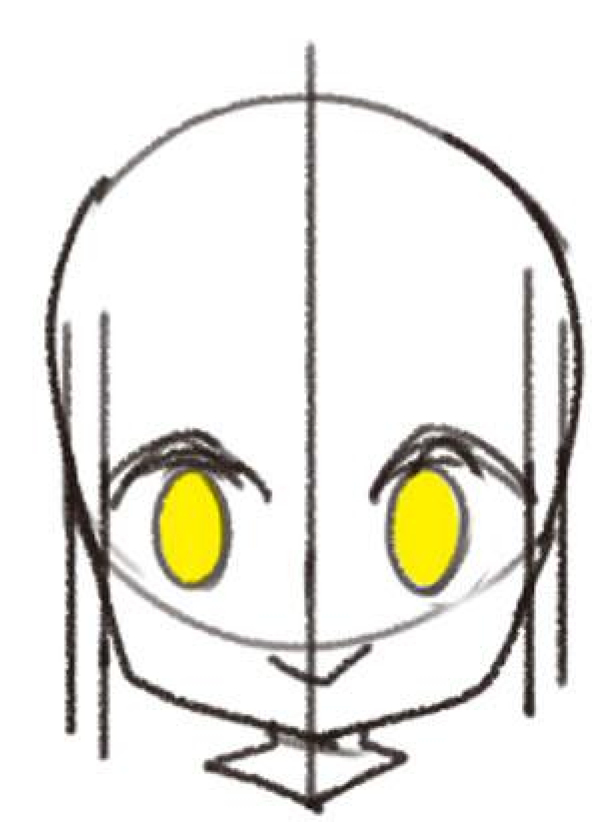




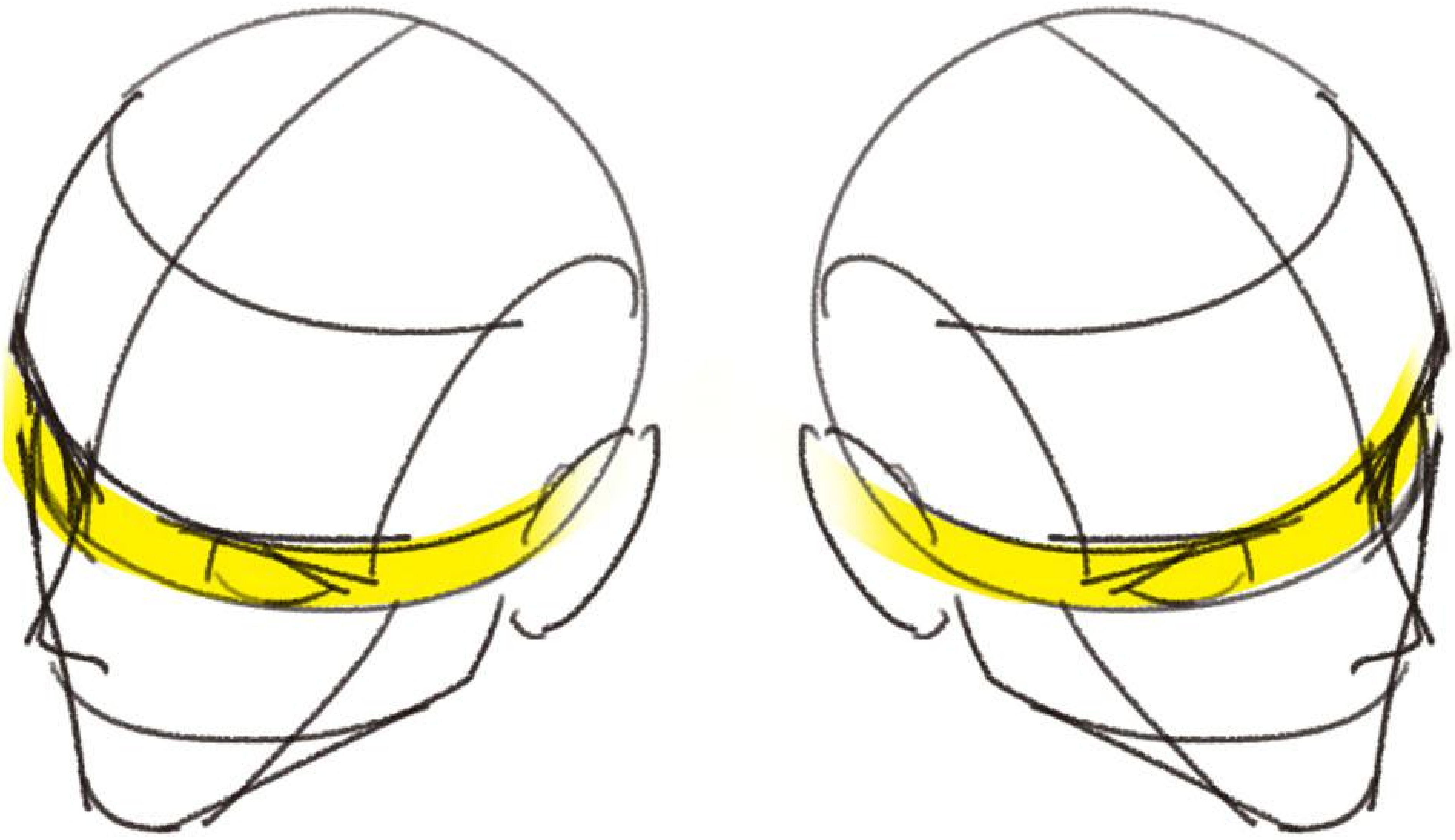
両目の端から瞳のサイズ分くらいを離して、顔の輪郭線のアタリをとります。



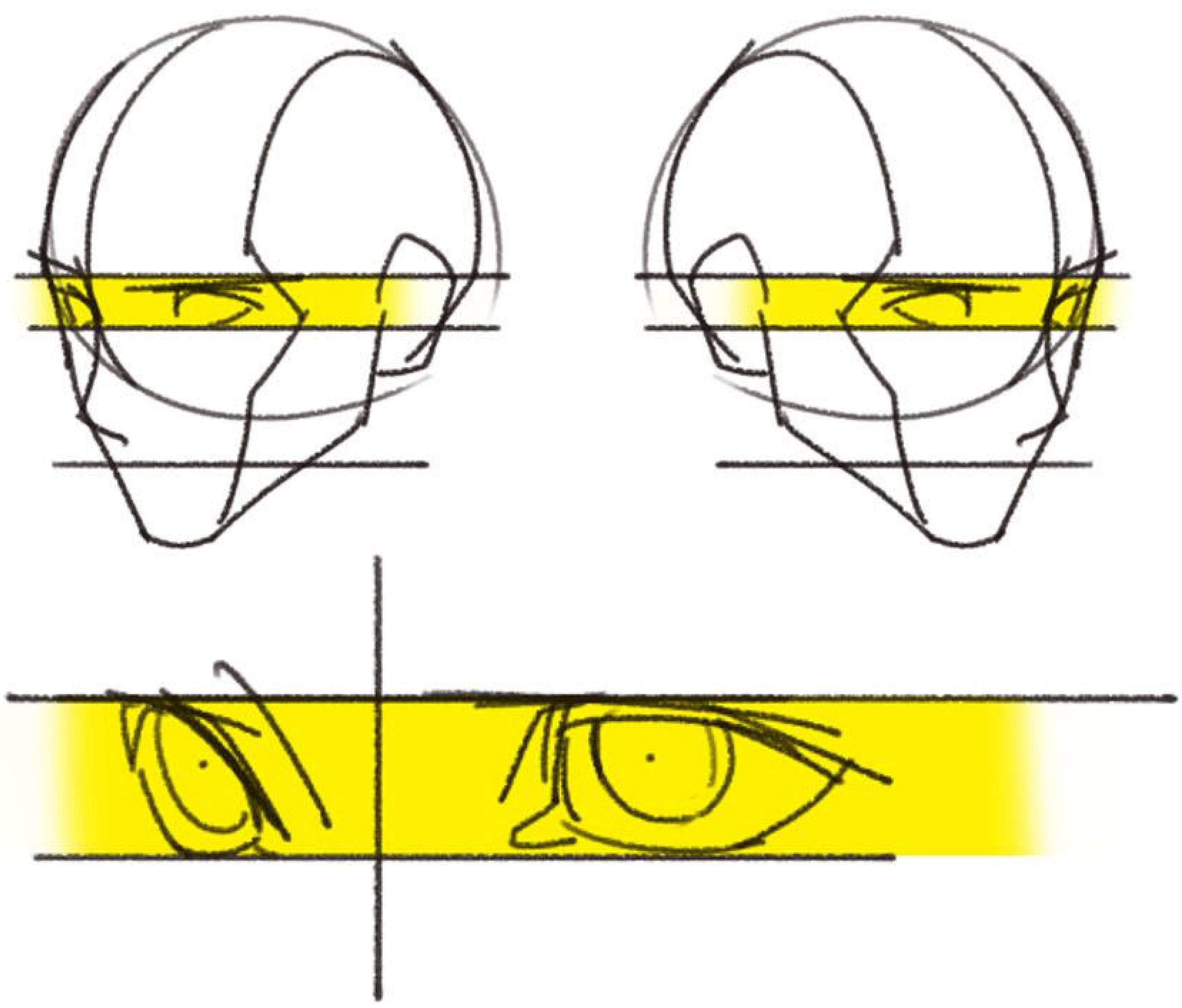
目と顔の輪郭線の間隔の幅が狭いほど、マンガ風になります。

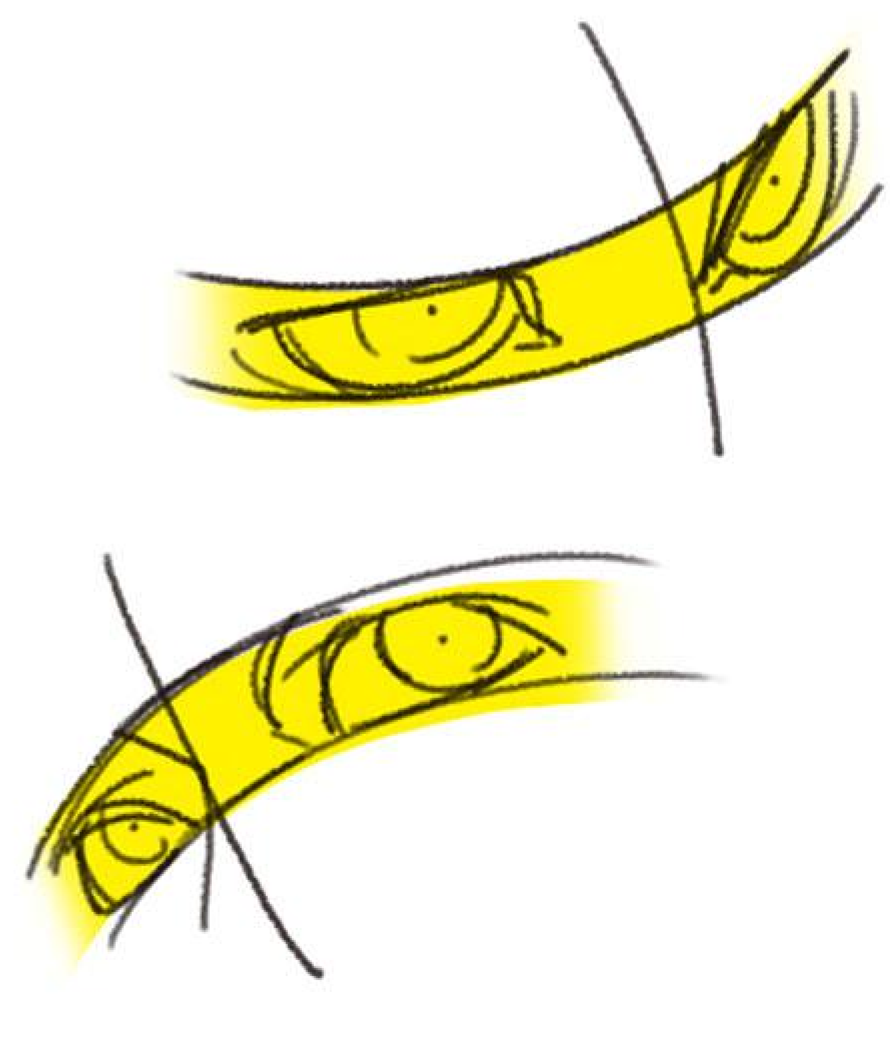


目

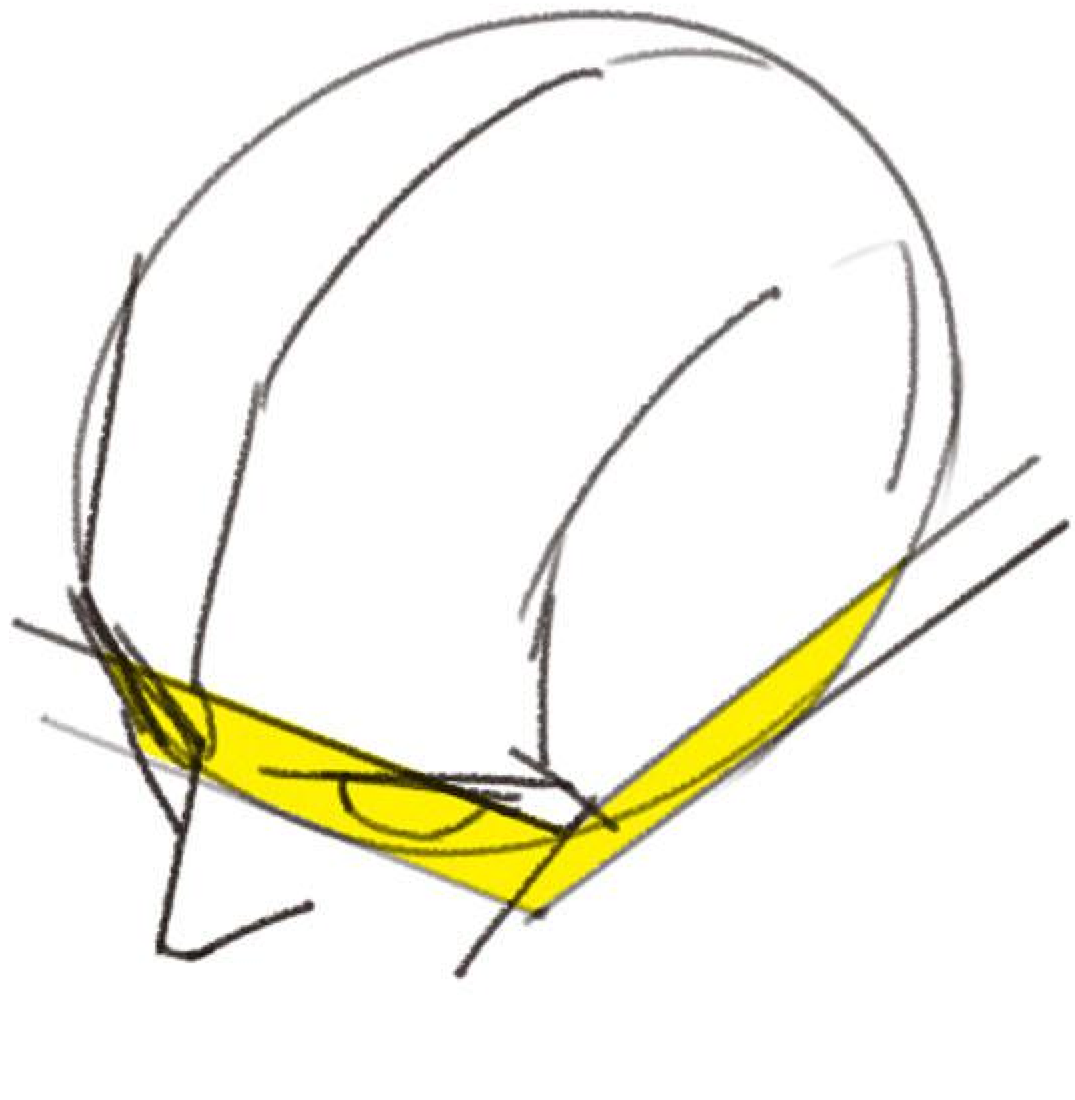


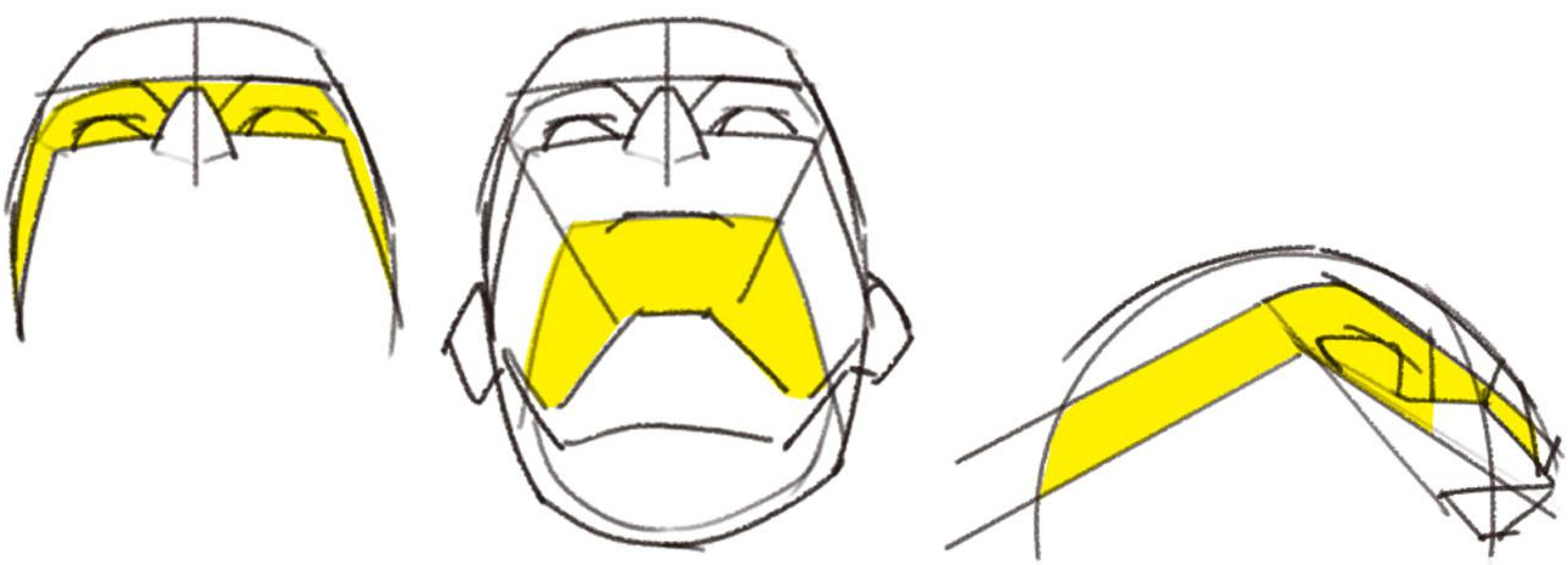
顔の角度に応じて、
弧を描いて両目の
傾きを合わせます。



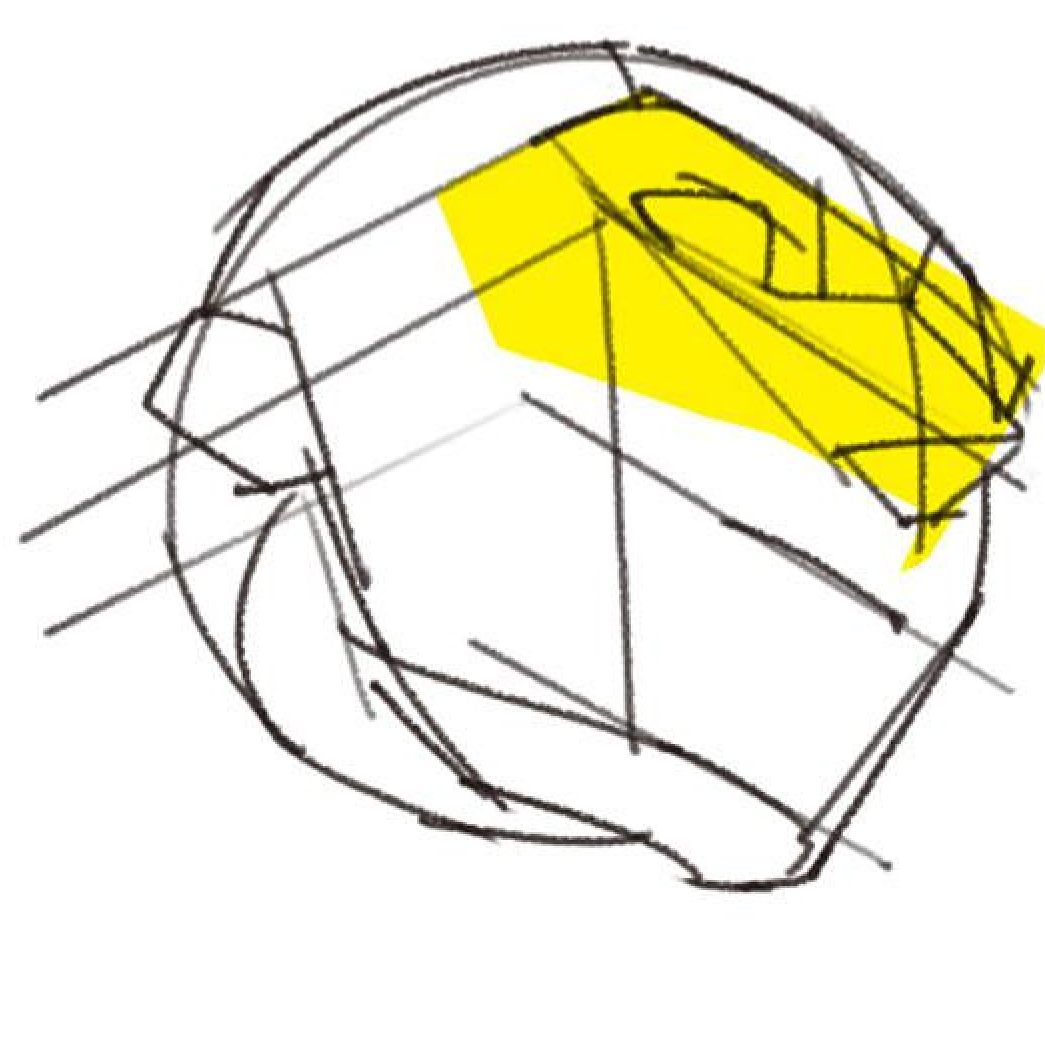


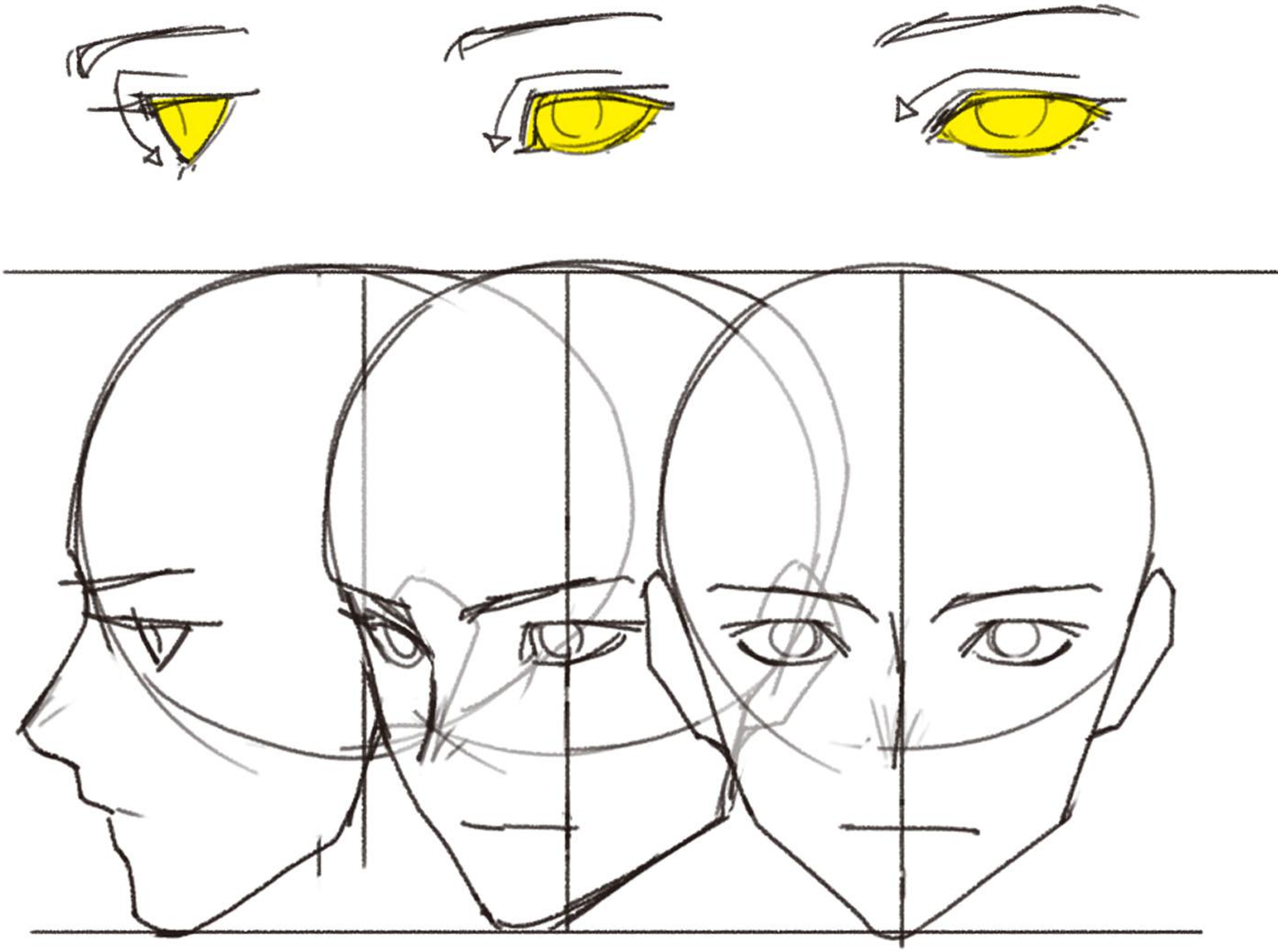




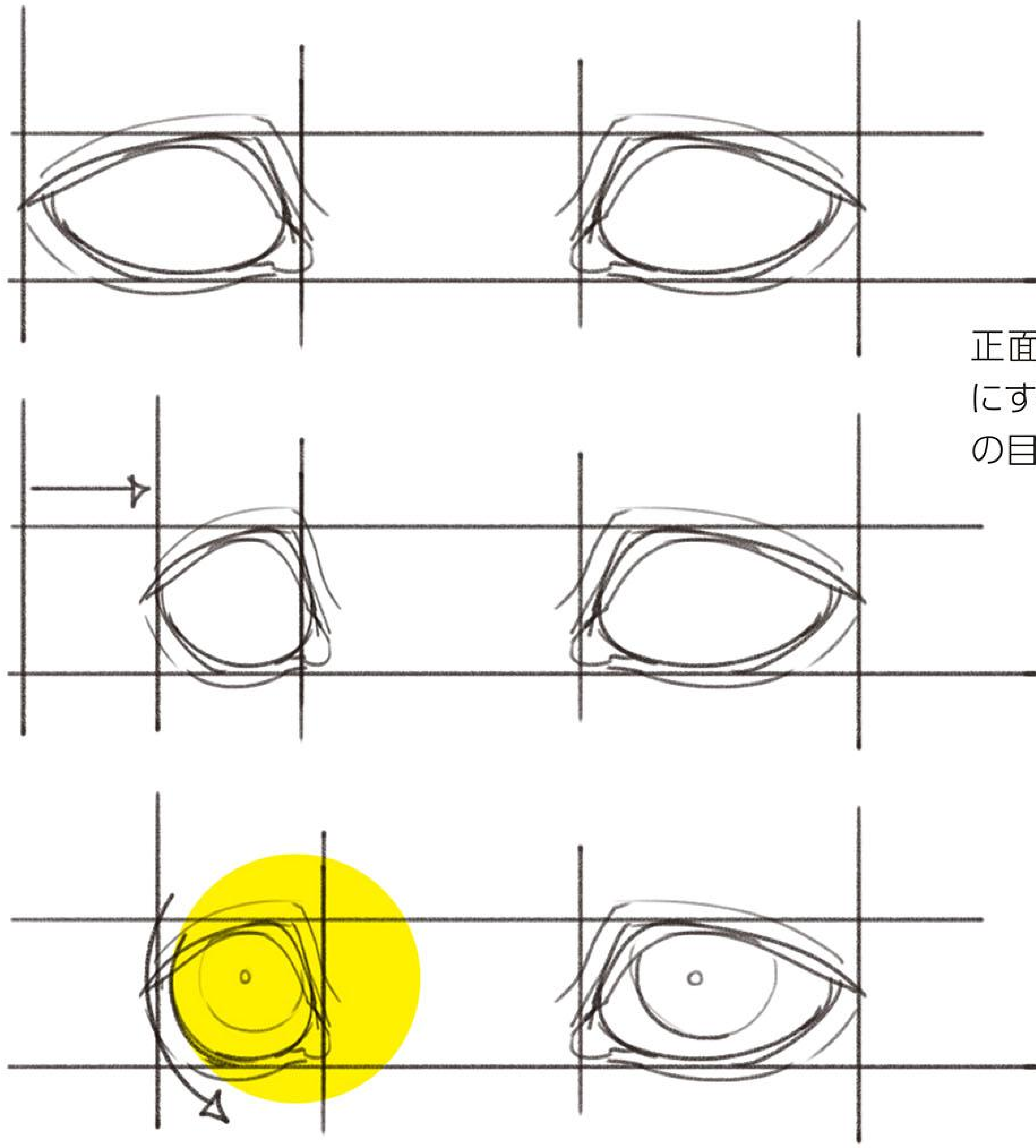


顔の角度に応じて、目と
口の角度を合わせます。

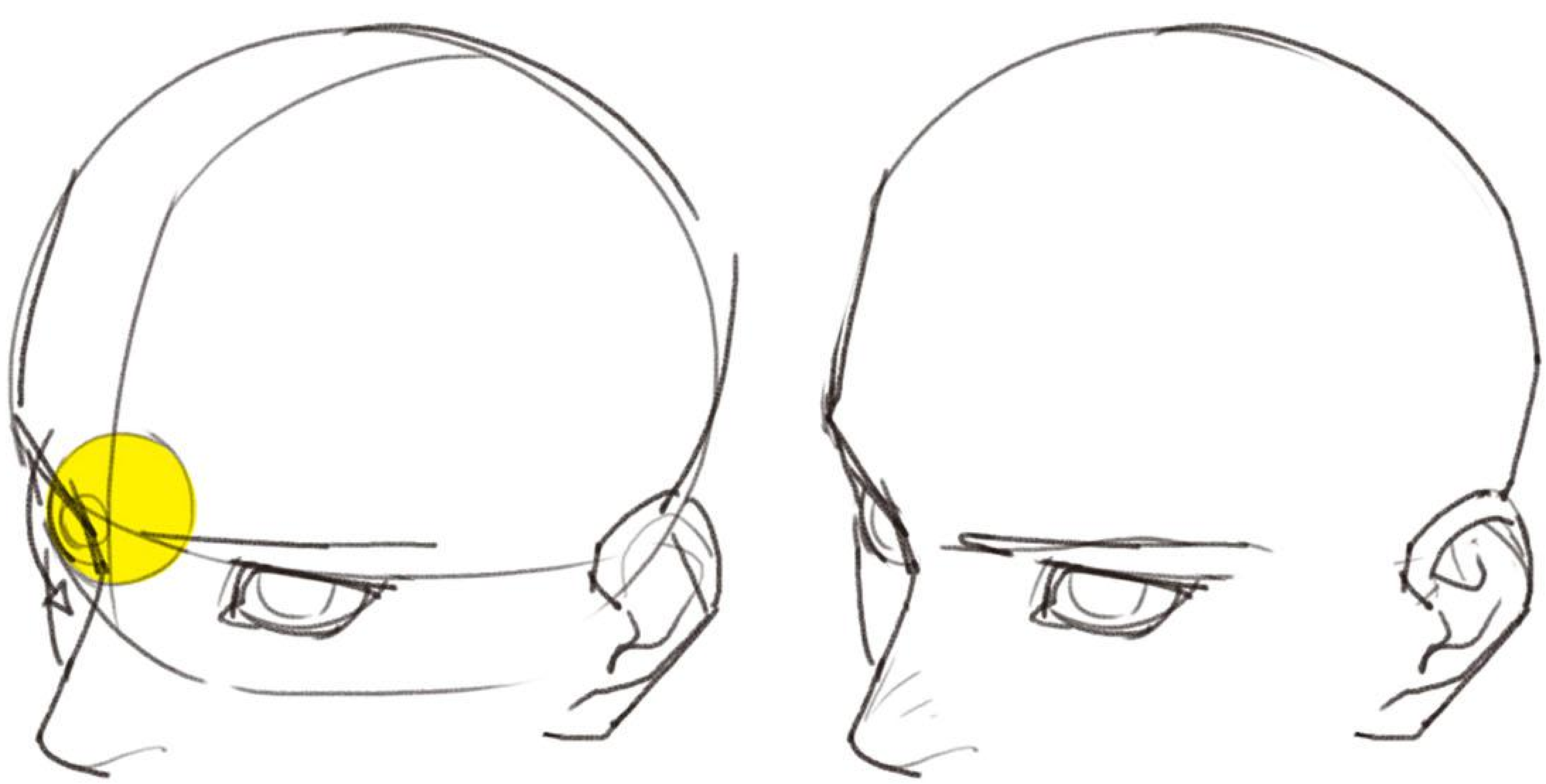




さまざまな顔の角度での目頭
から目尻までの傾きは、画風に
応じて変わります。

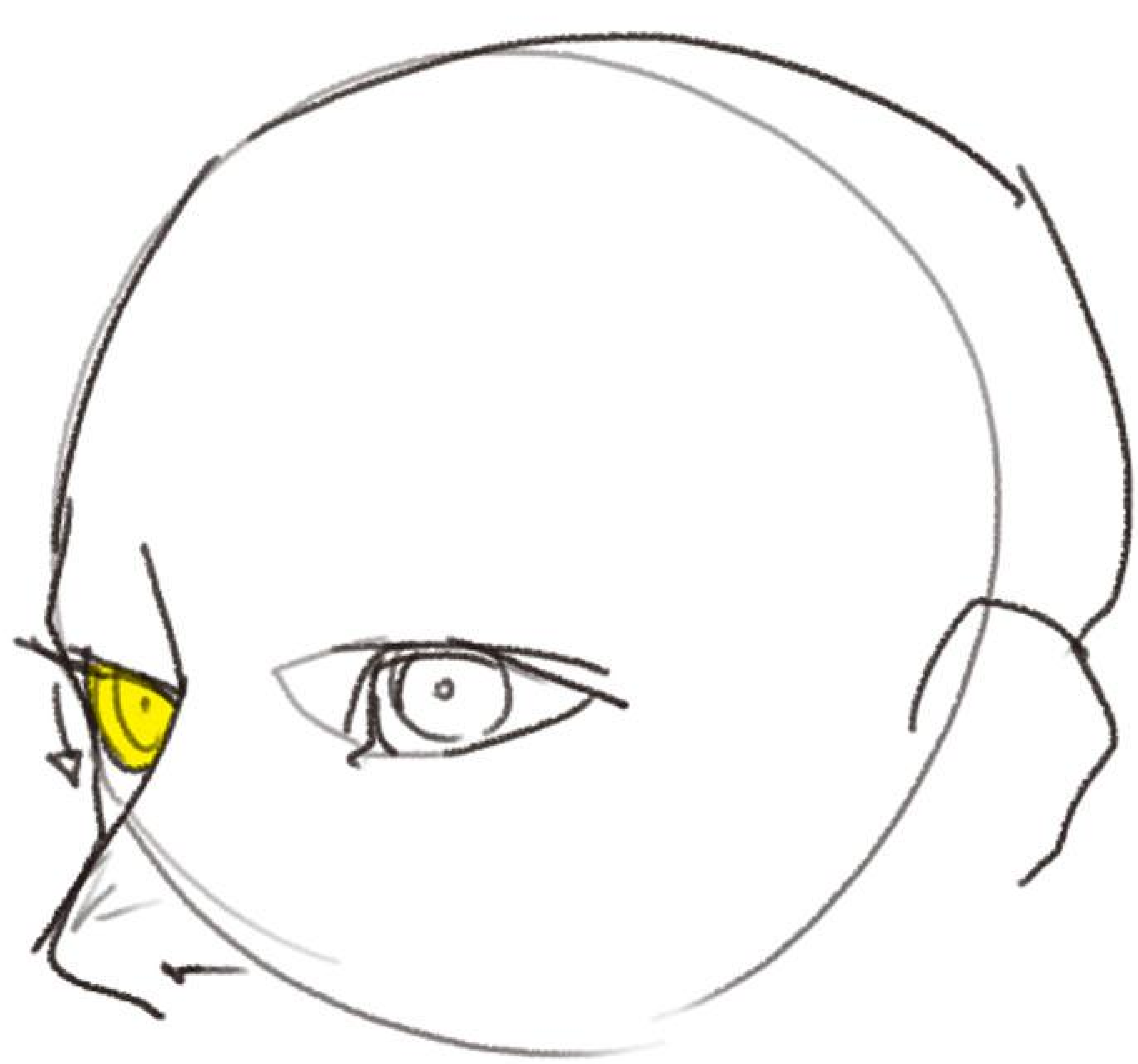


正面図の目を半分の幅にすると、半側面の奥側の目の形になります。



眼球の形（球形）を意識して、目の輪郭を描くときは曲線を使って描きます。

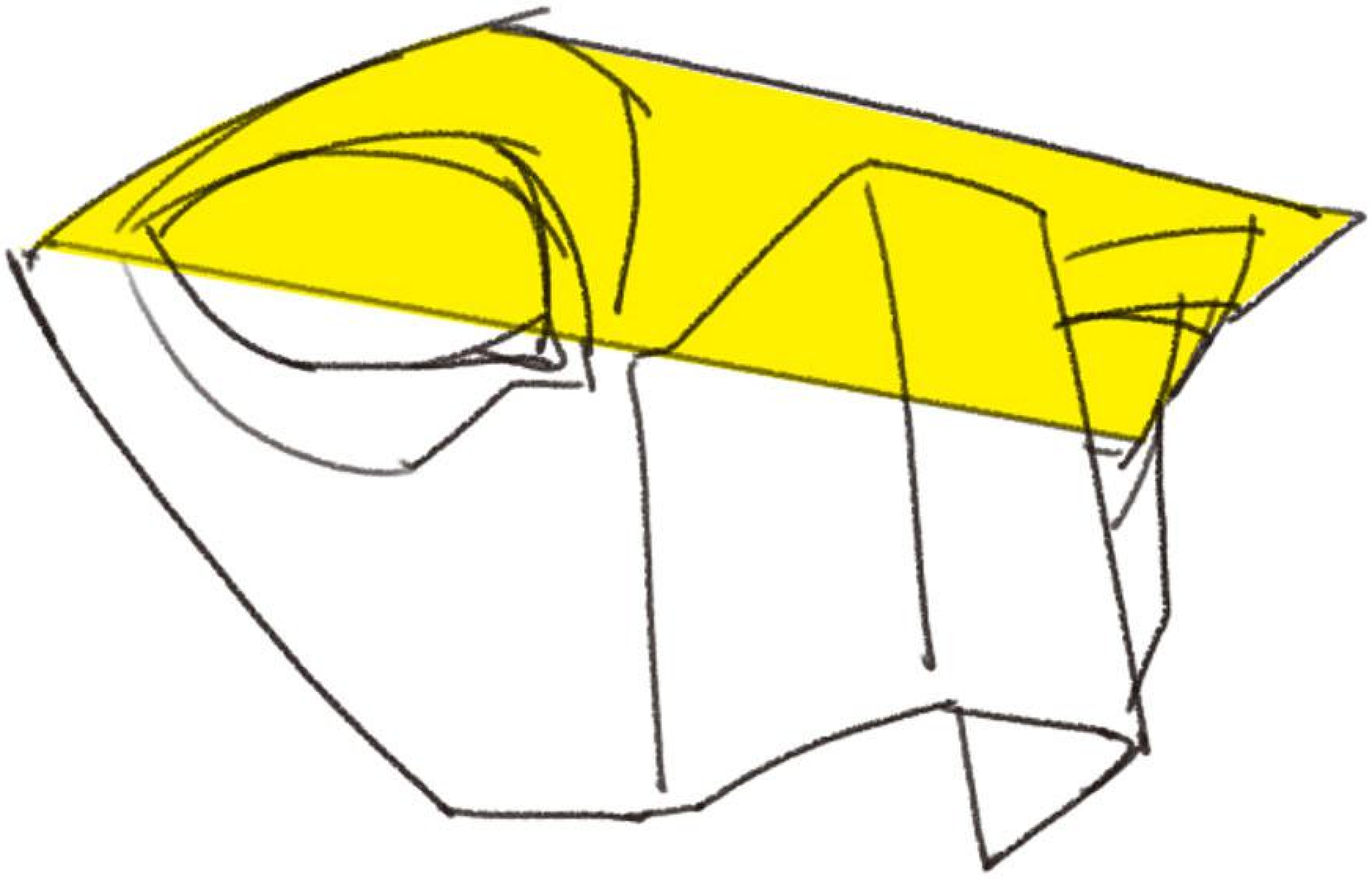


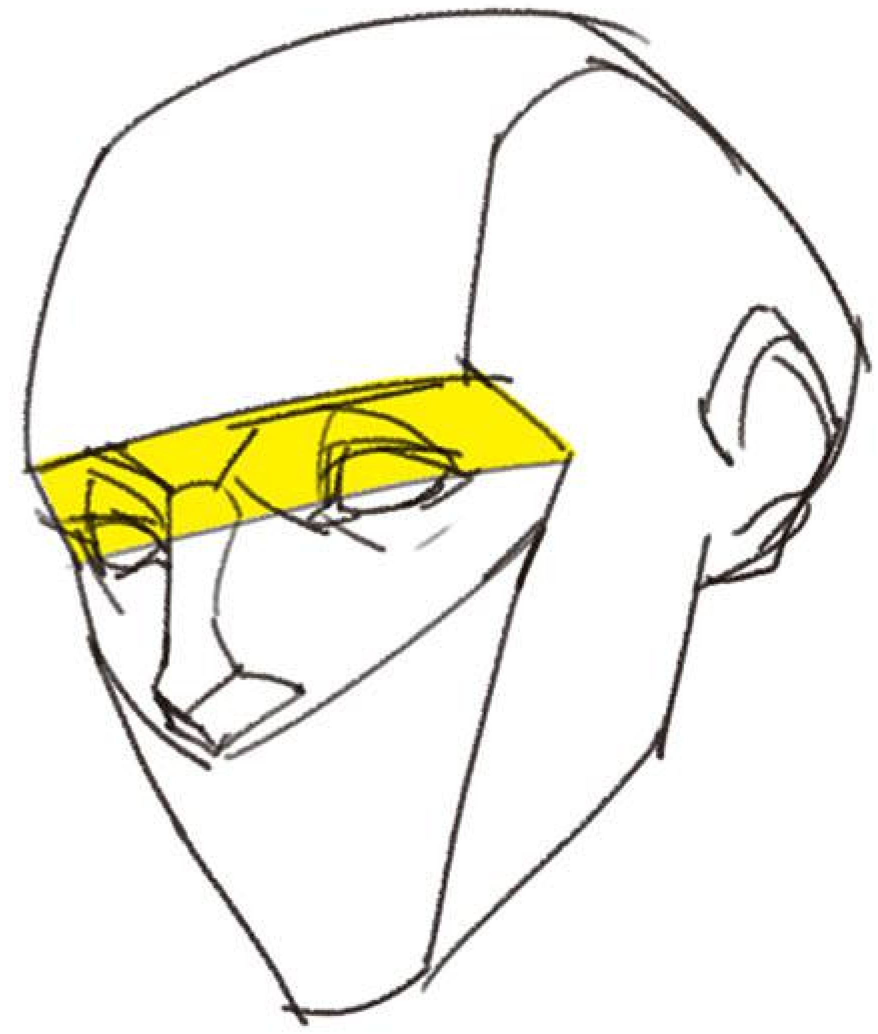


半側面で目が顔の輪郭線に接
する場合、瞳の形を意識して
曲線のシルエットで描きます。

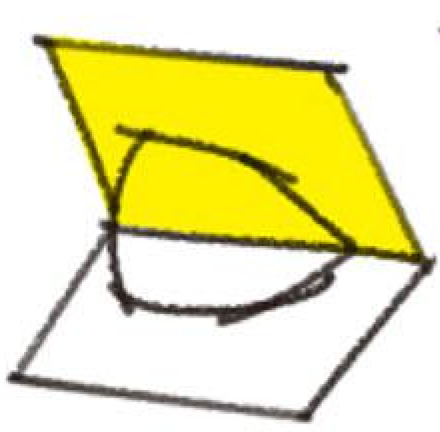


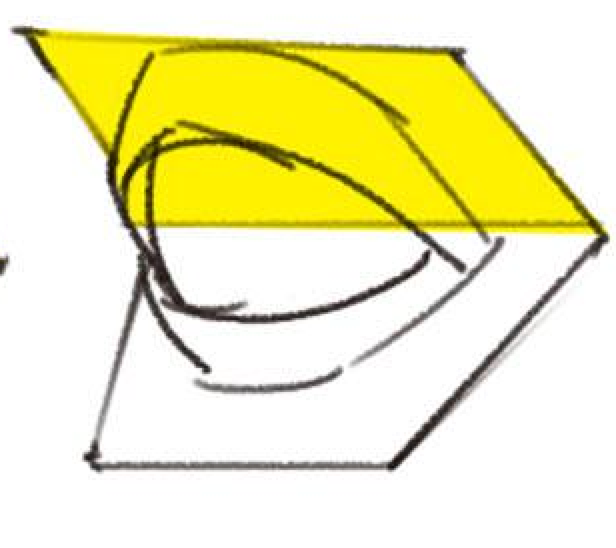
マンガ風のときは、目の
ラインを顔の輪郭線に
付けずに省略できます。

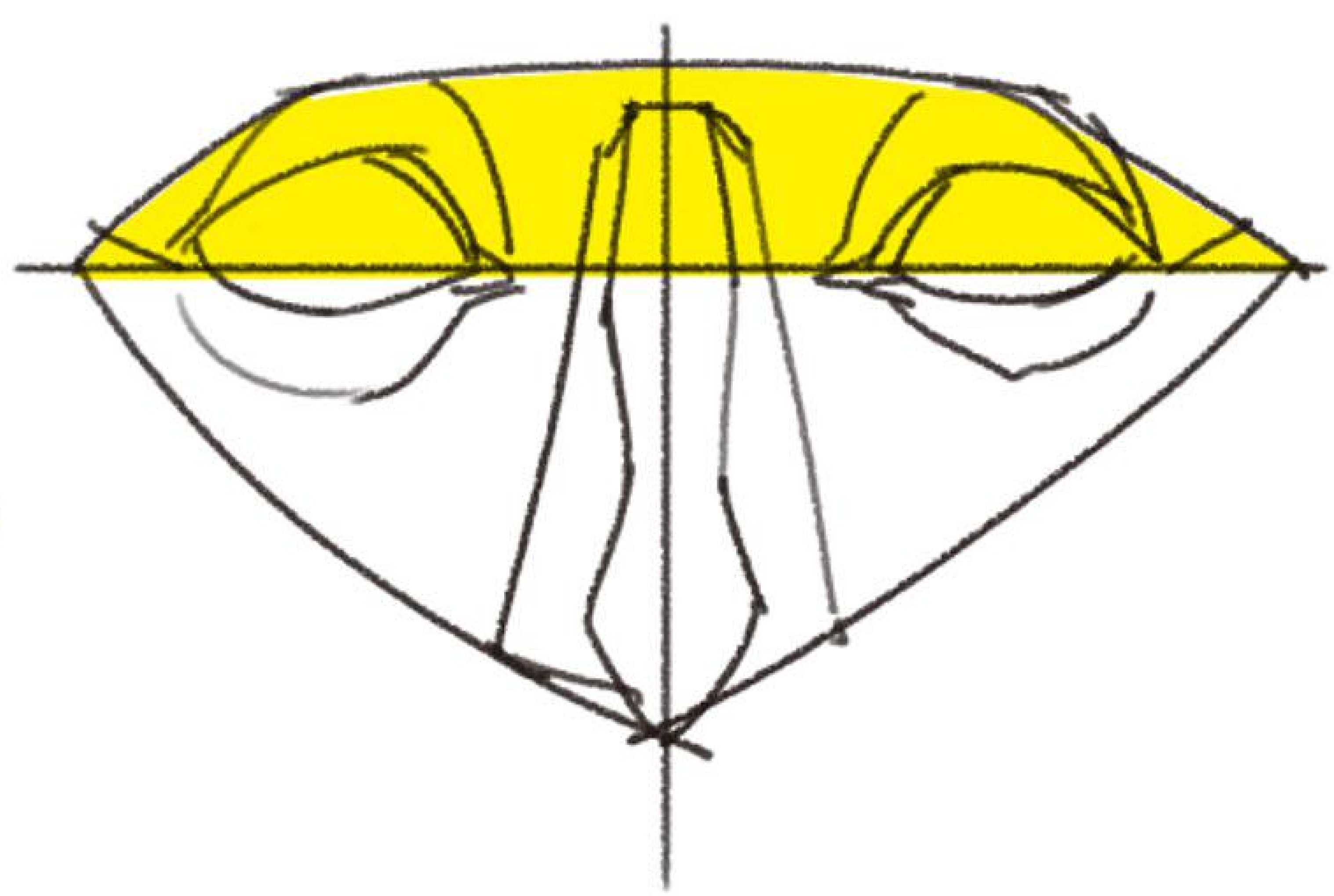




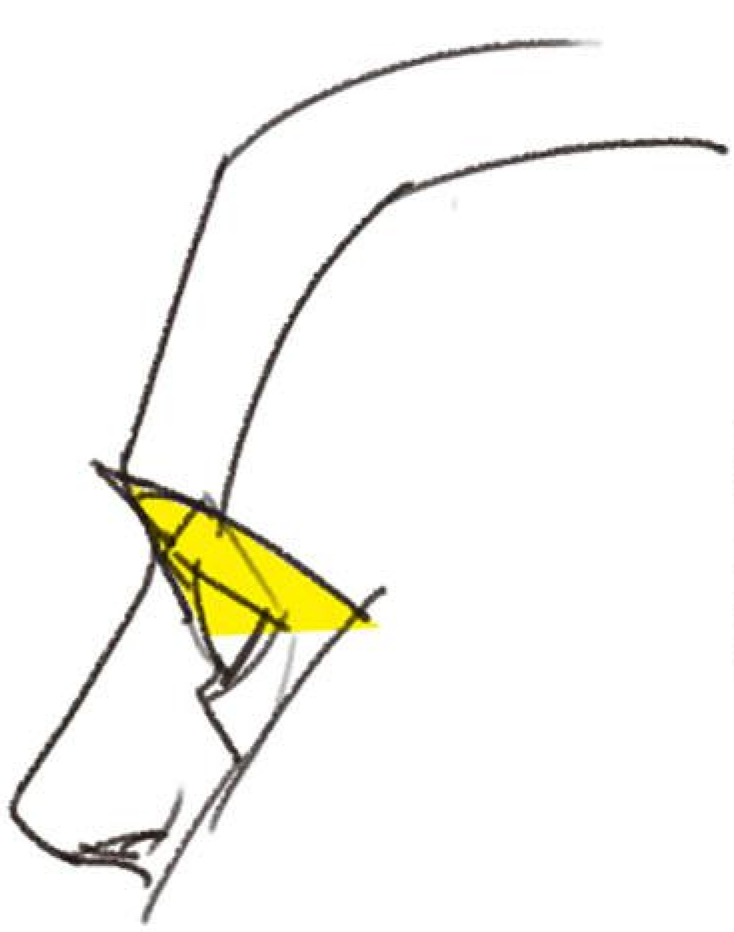
目を基準に「>」の形のくぼみを
入れて目のほりの深さを表現す
ると、顔に立体感が生まれます。







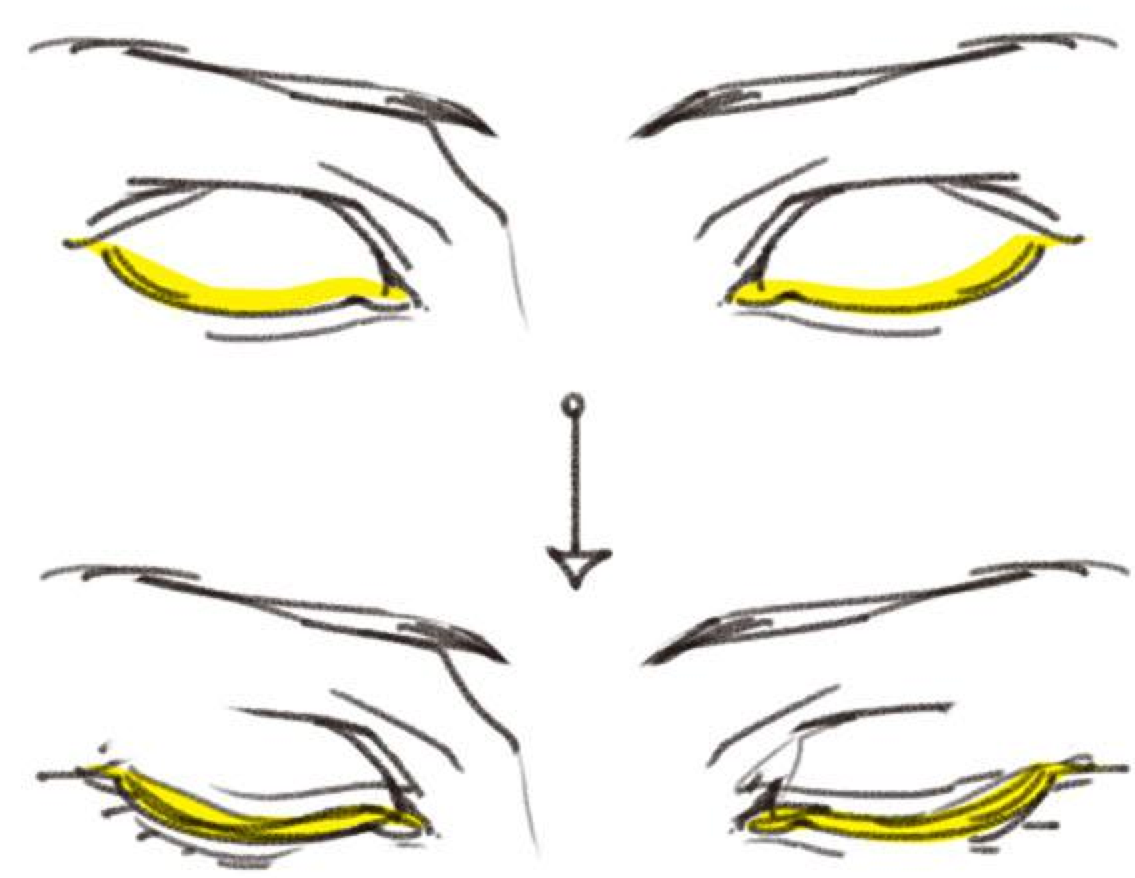
目









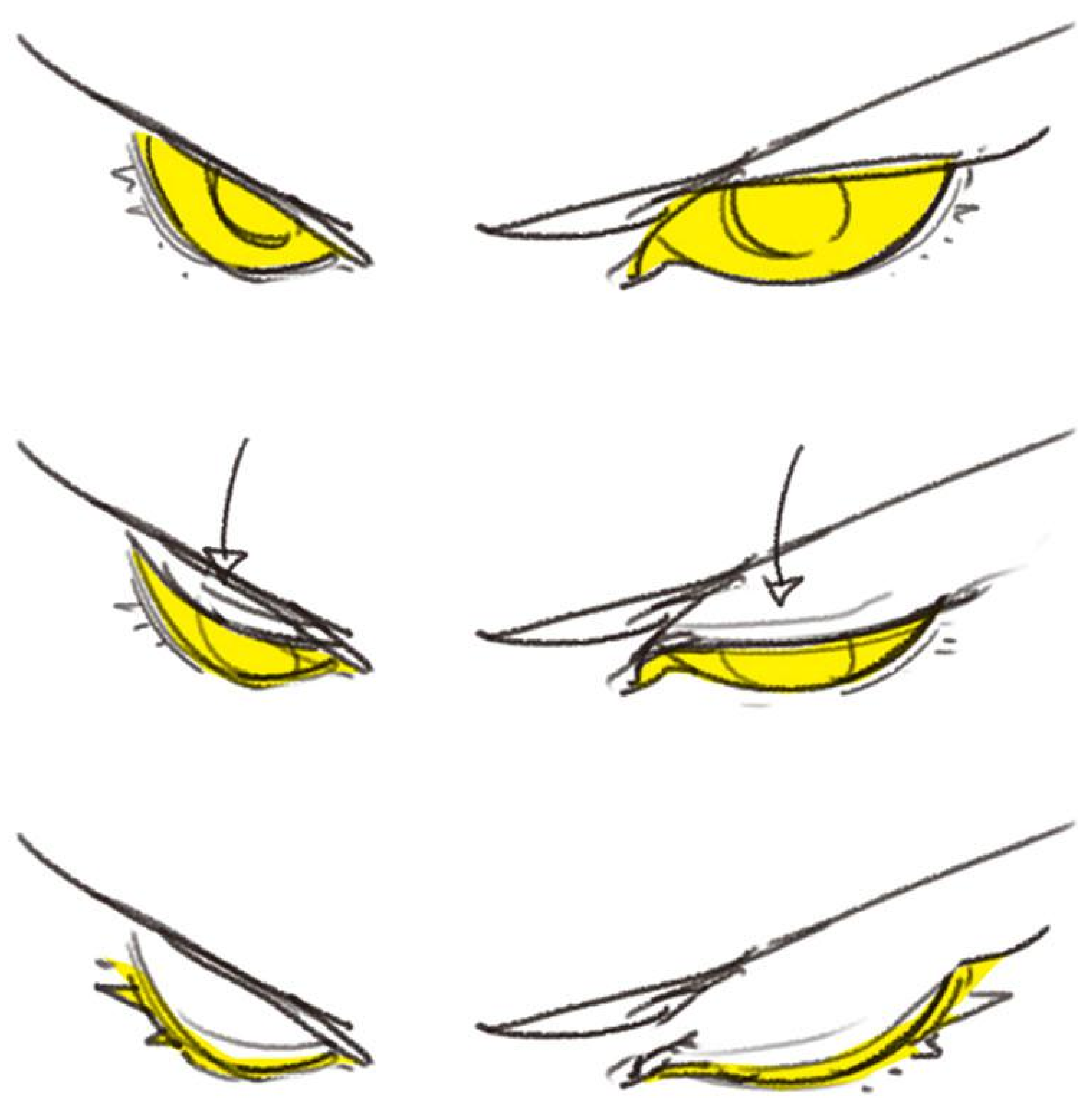


目を描いてから、下まぶたに
太いラインを重ねると、閉じ
た目を簡単に描けます。

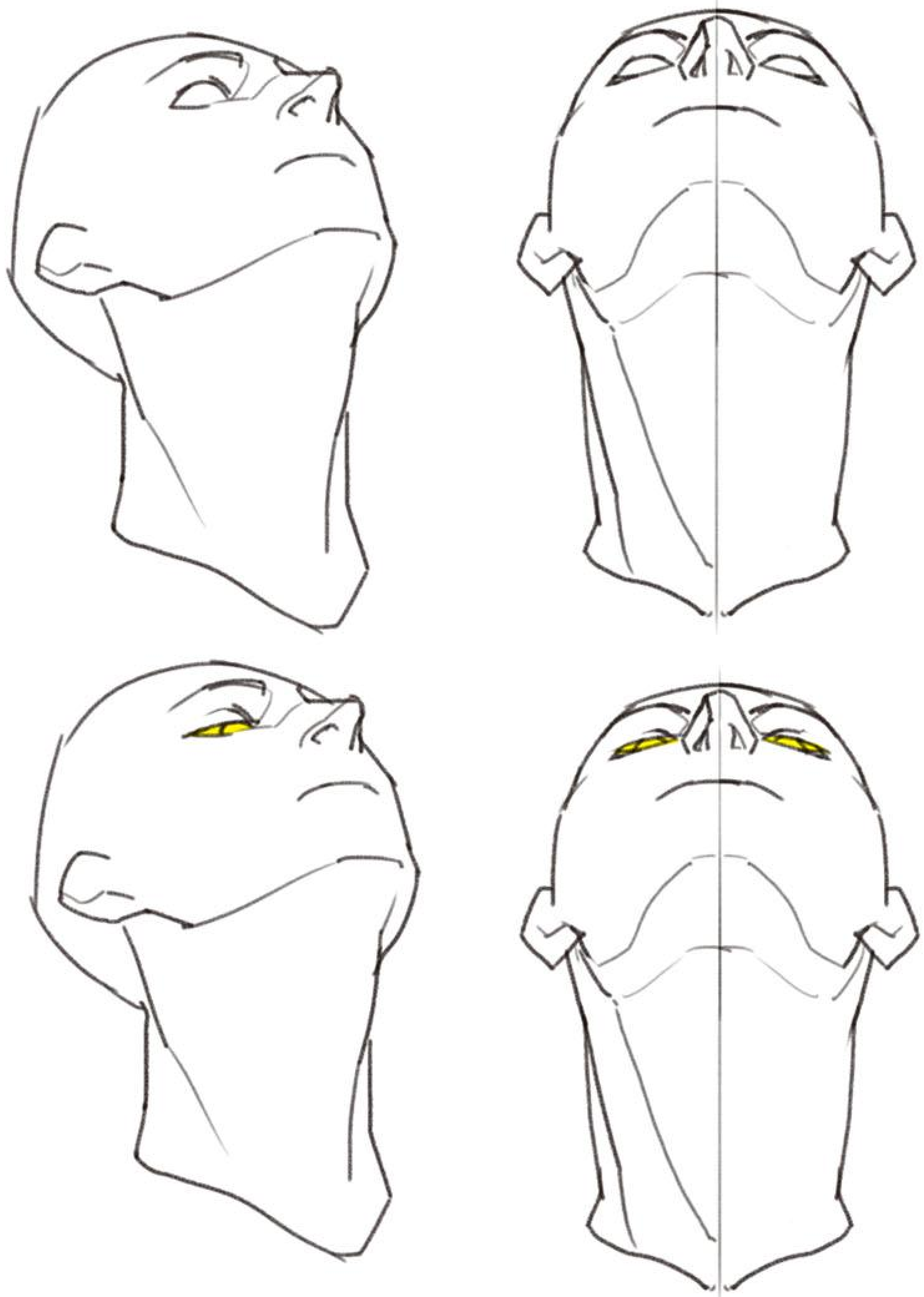




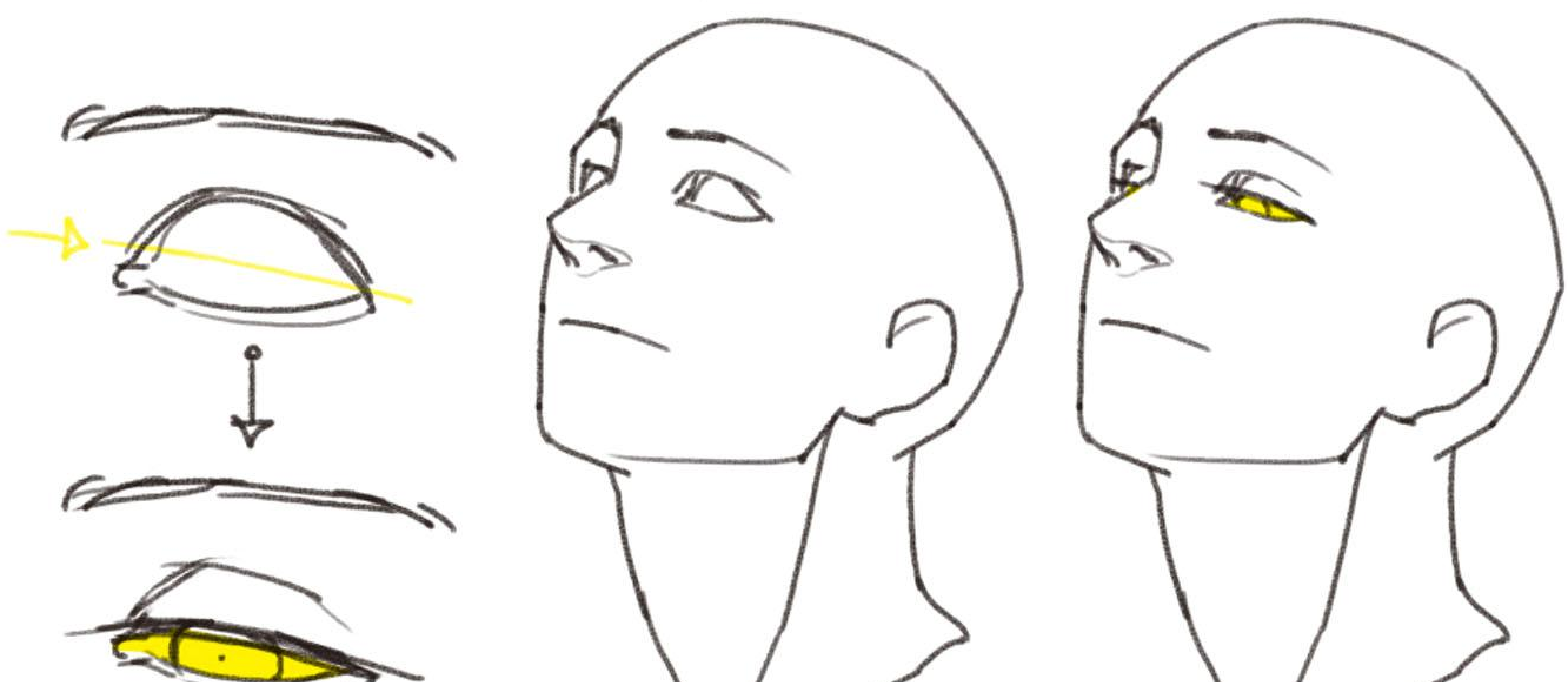
顔を下げた状態で目を徐々に閉じると、上まぶたが曲線を描いて閉じられていきます。

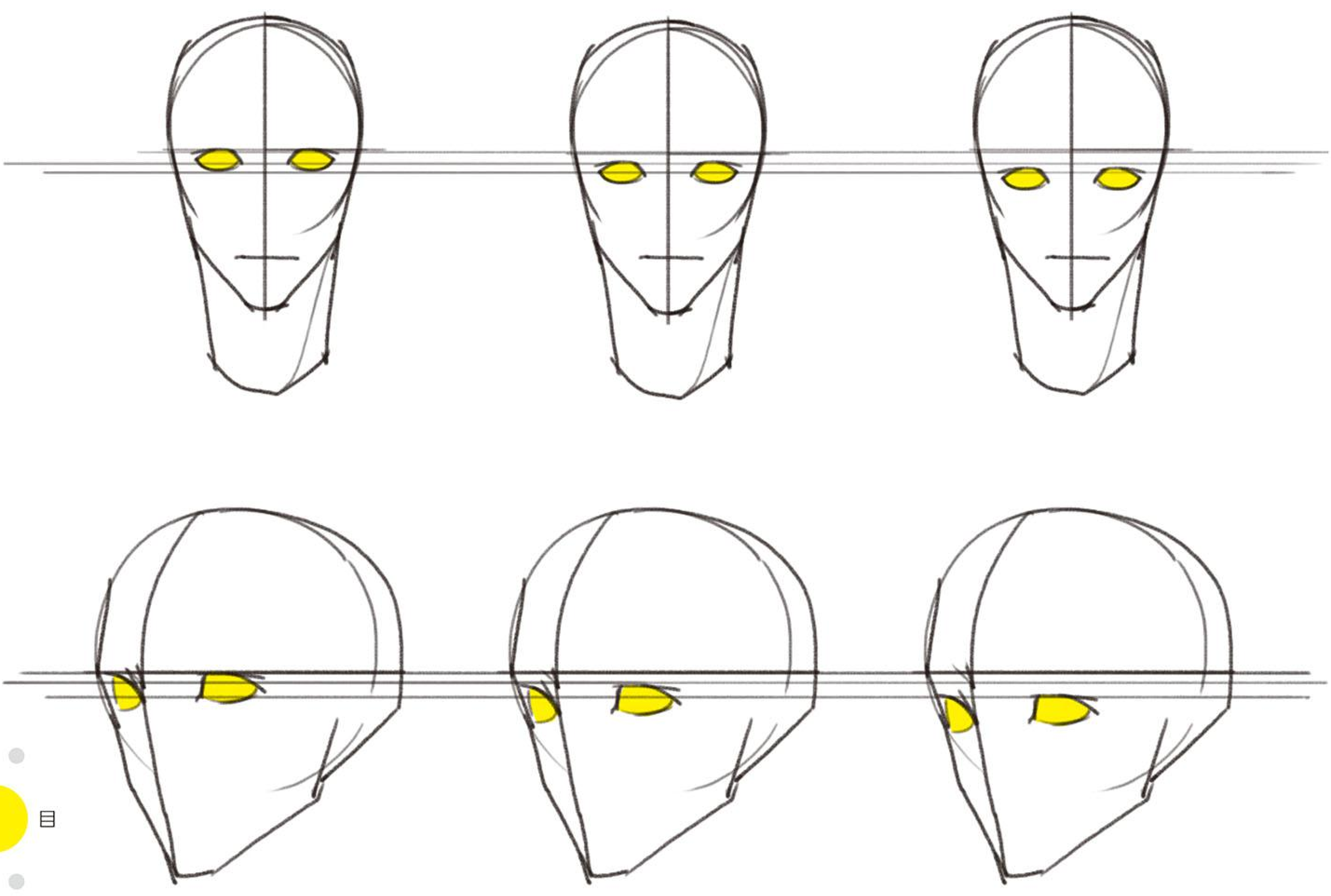


目



顔を上げた角度で、半開きの目を描くときは、基本形の目を半分の大きさに割って描くとよいでしょう。

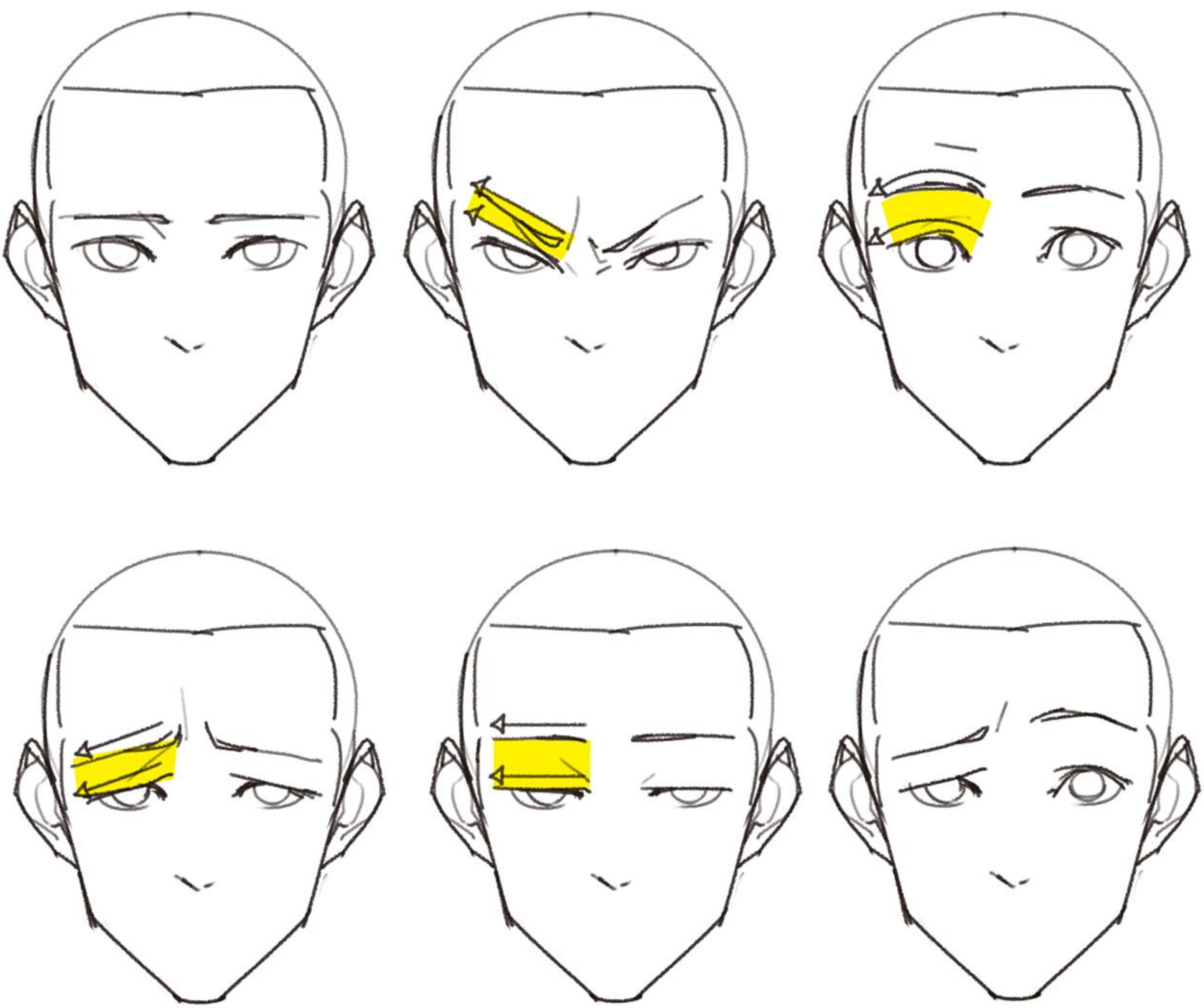




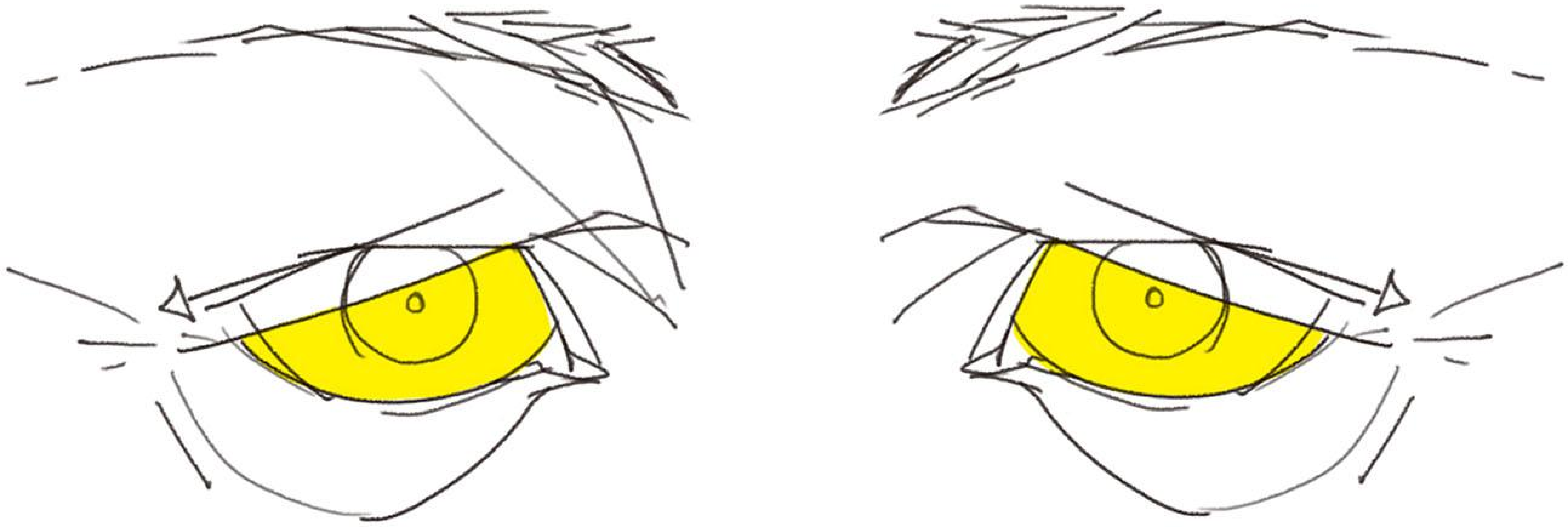
目

顔を描くとき、目を置く位置の高さが違うだけでも、
キャラクターの印象が変わります。

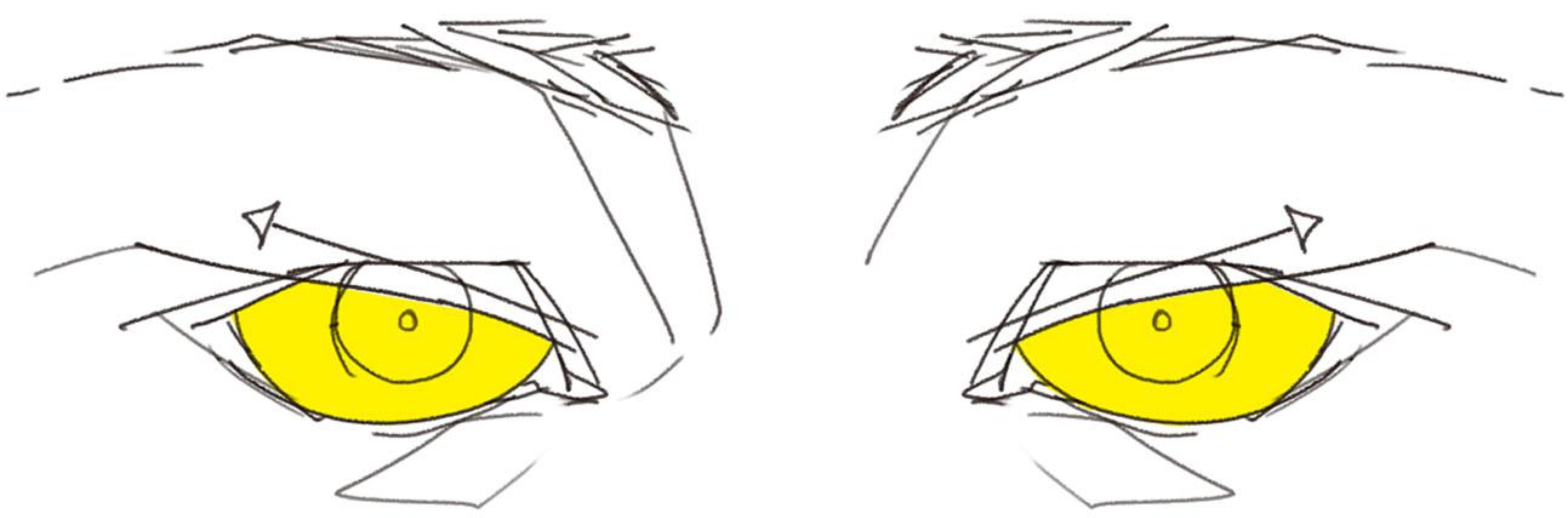
表情を生かす目の表現として、眉と
目つきの流れを同じにすると楽です。



両目の表現をそれぞれ変えて
描くこともできます。



目元に被るまぶたのラインの流れだけ
でも、さまざまな目の表現が可能です。

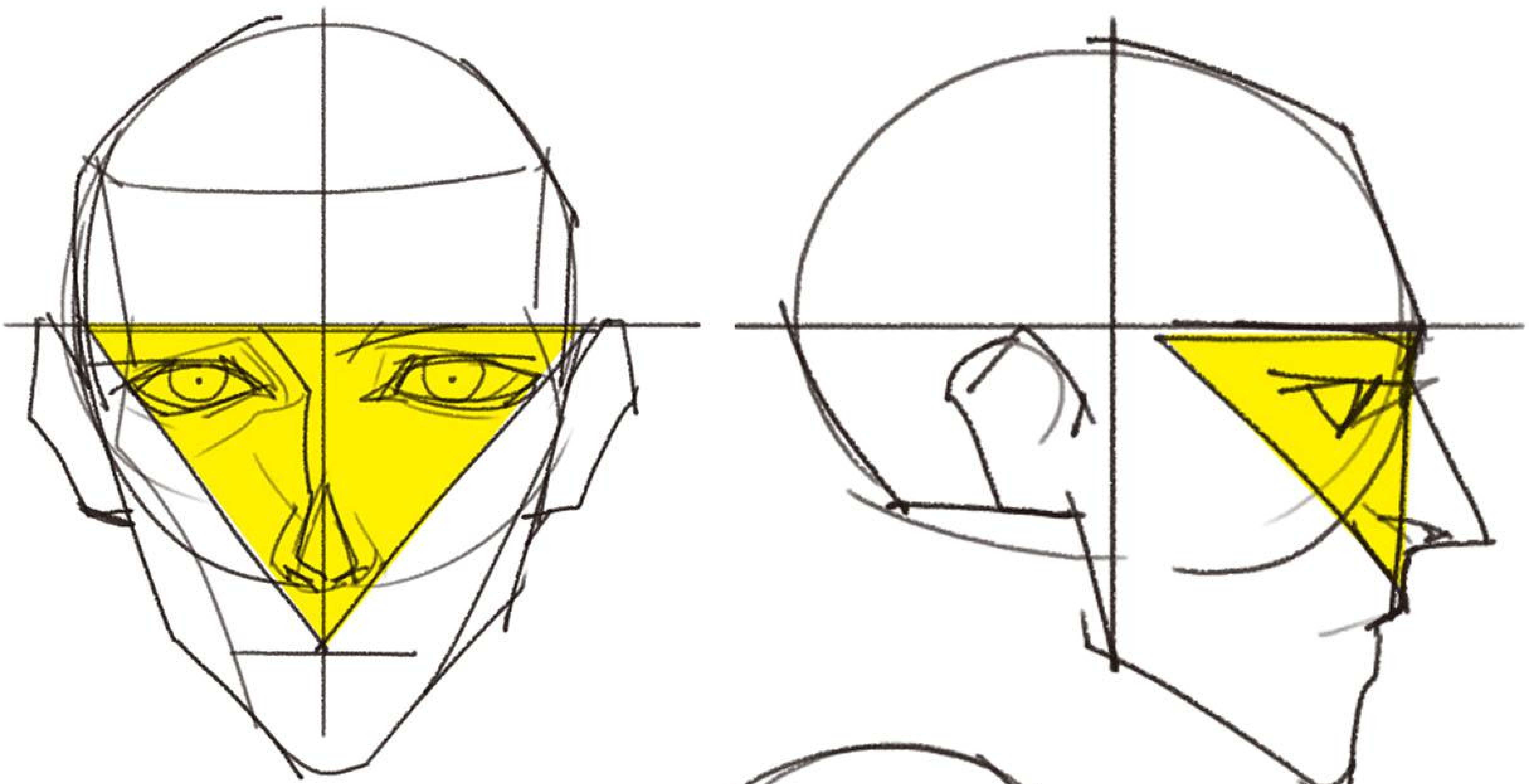




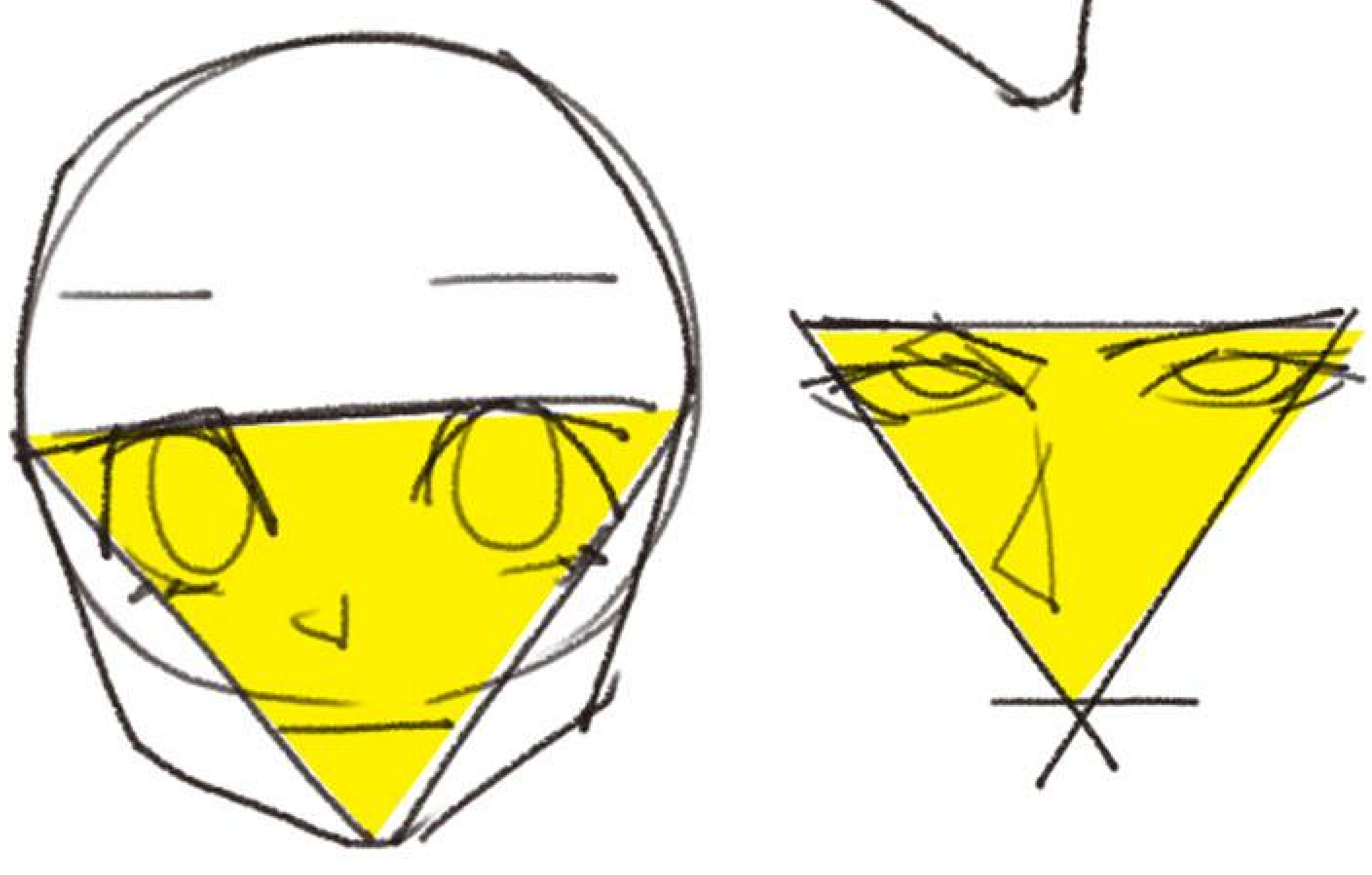
瞳の大きさを変えるだけでも、キャラ
クターの感情が伝わります。

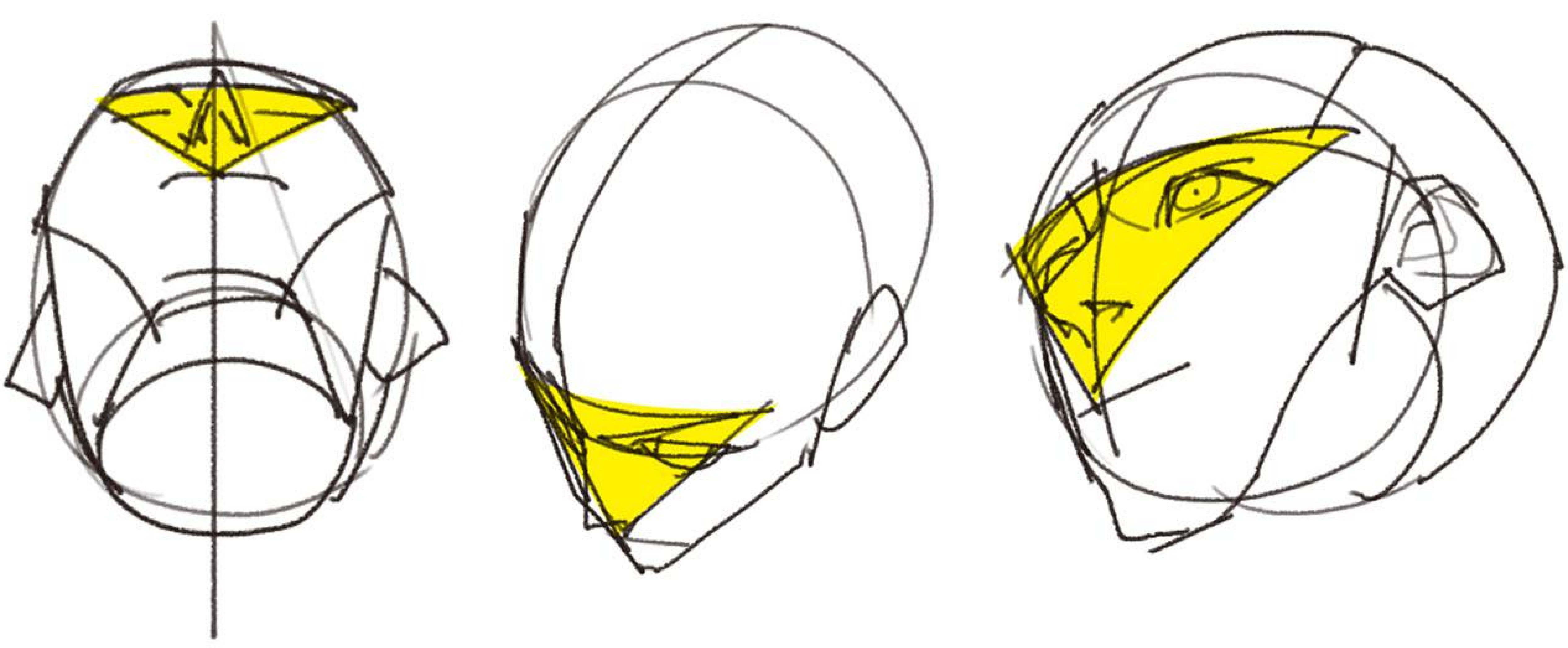


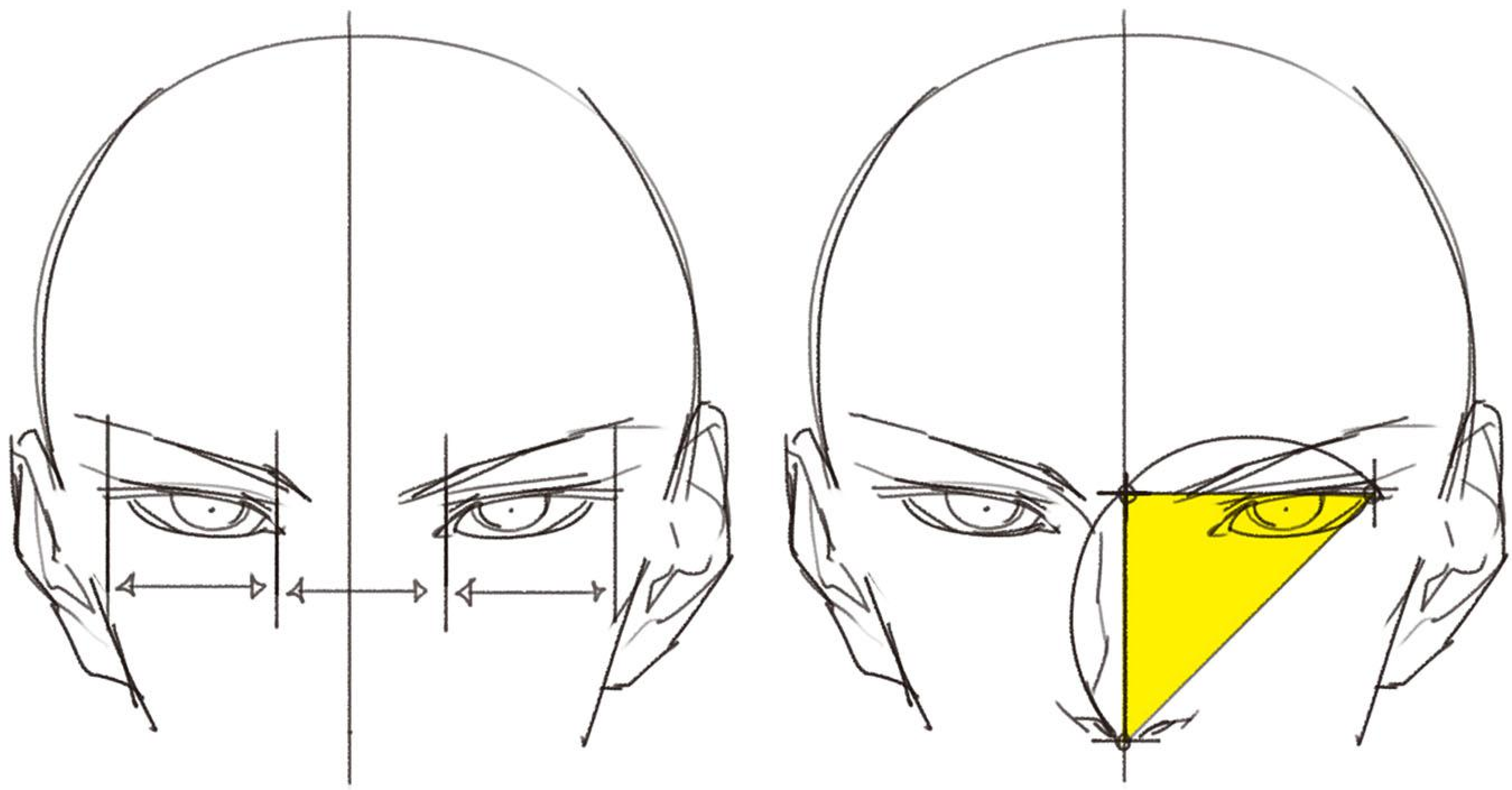
鼻



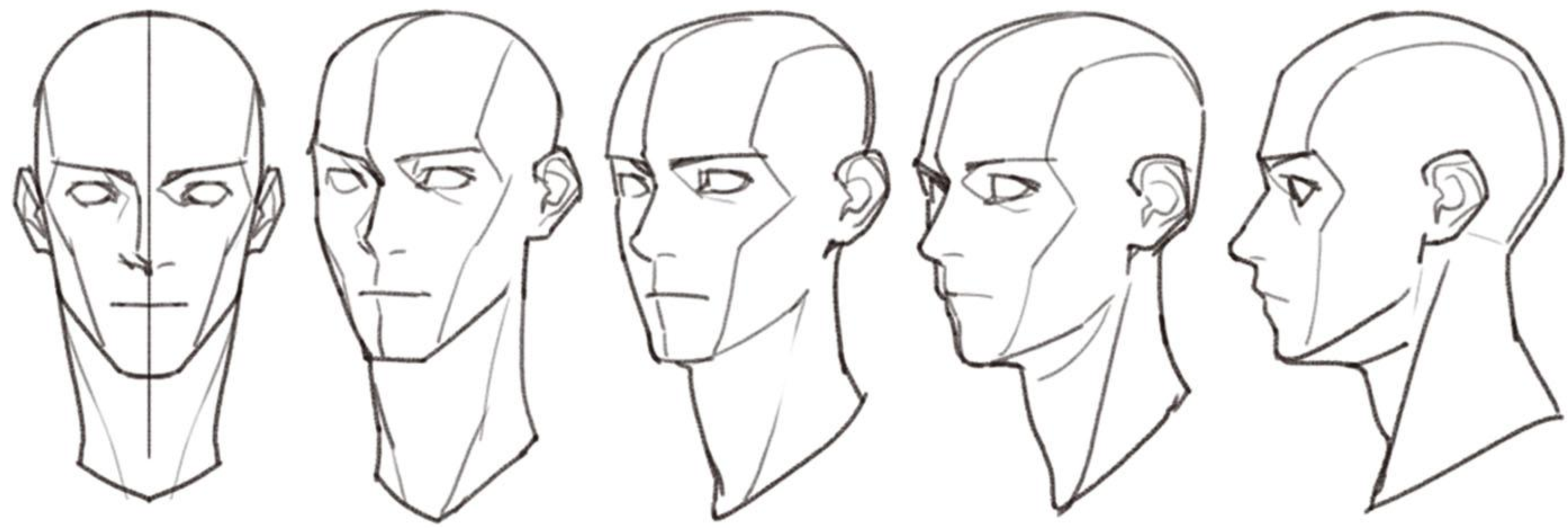
眉の位置からだいたいの
三角形のアタリをとって、
目と鼻を描き入れ、人中
(鼻の下のみぞ)までを含め
るようにします。

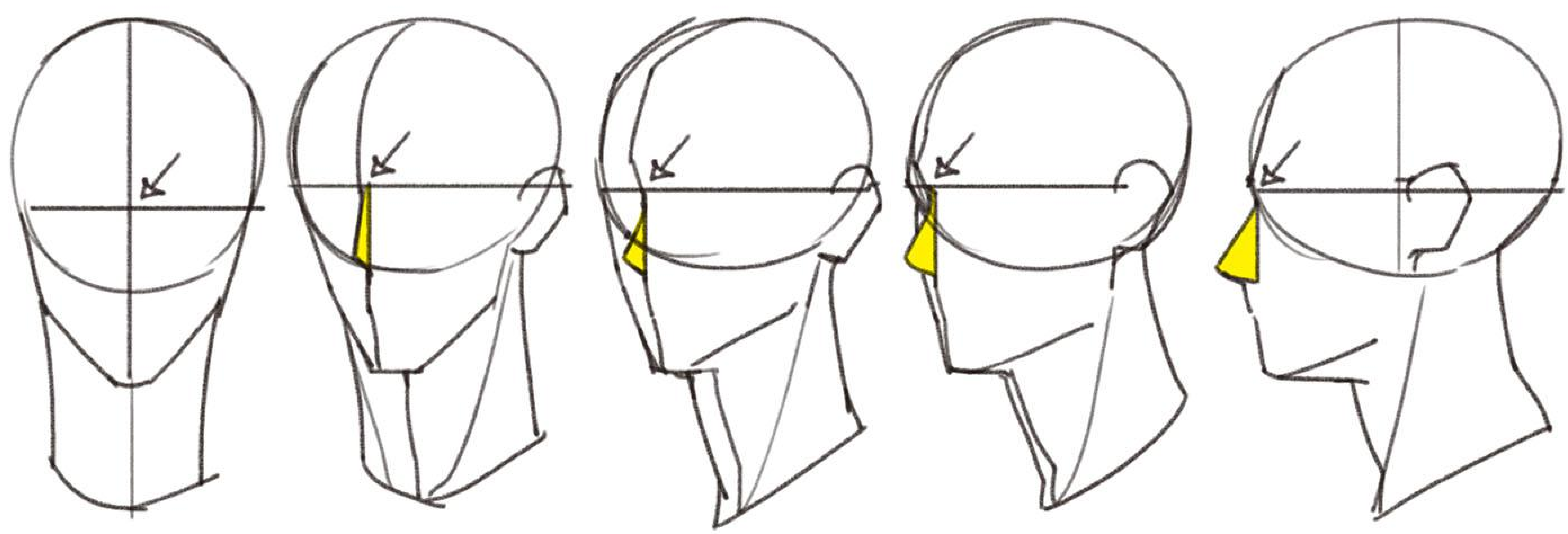




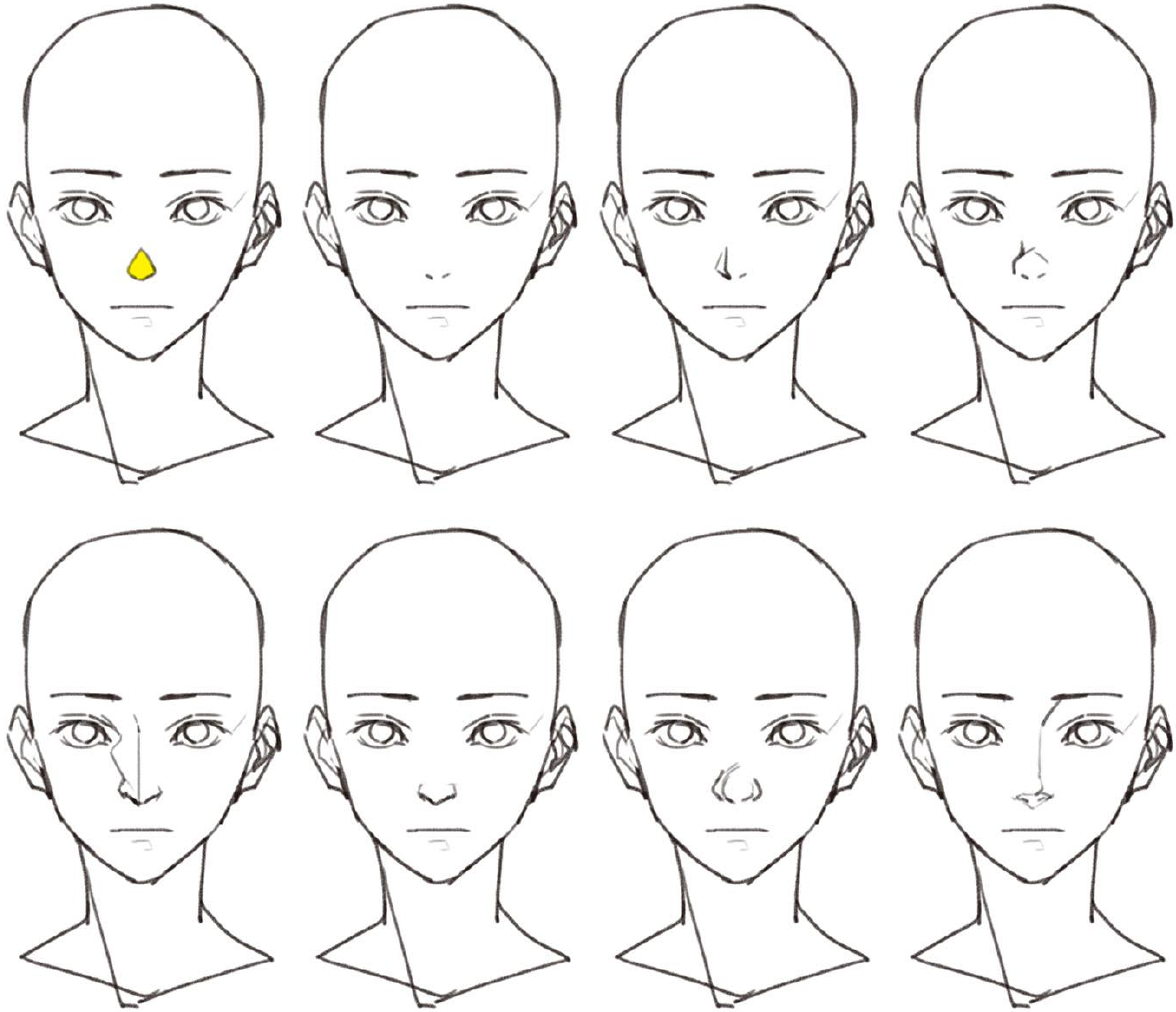


眉間の中心から目尻までの長さで、鼻の
位置のアタリがとれます。もちろん、画風に
よってアタリのつけ方は違います。

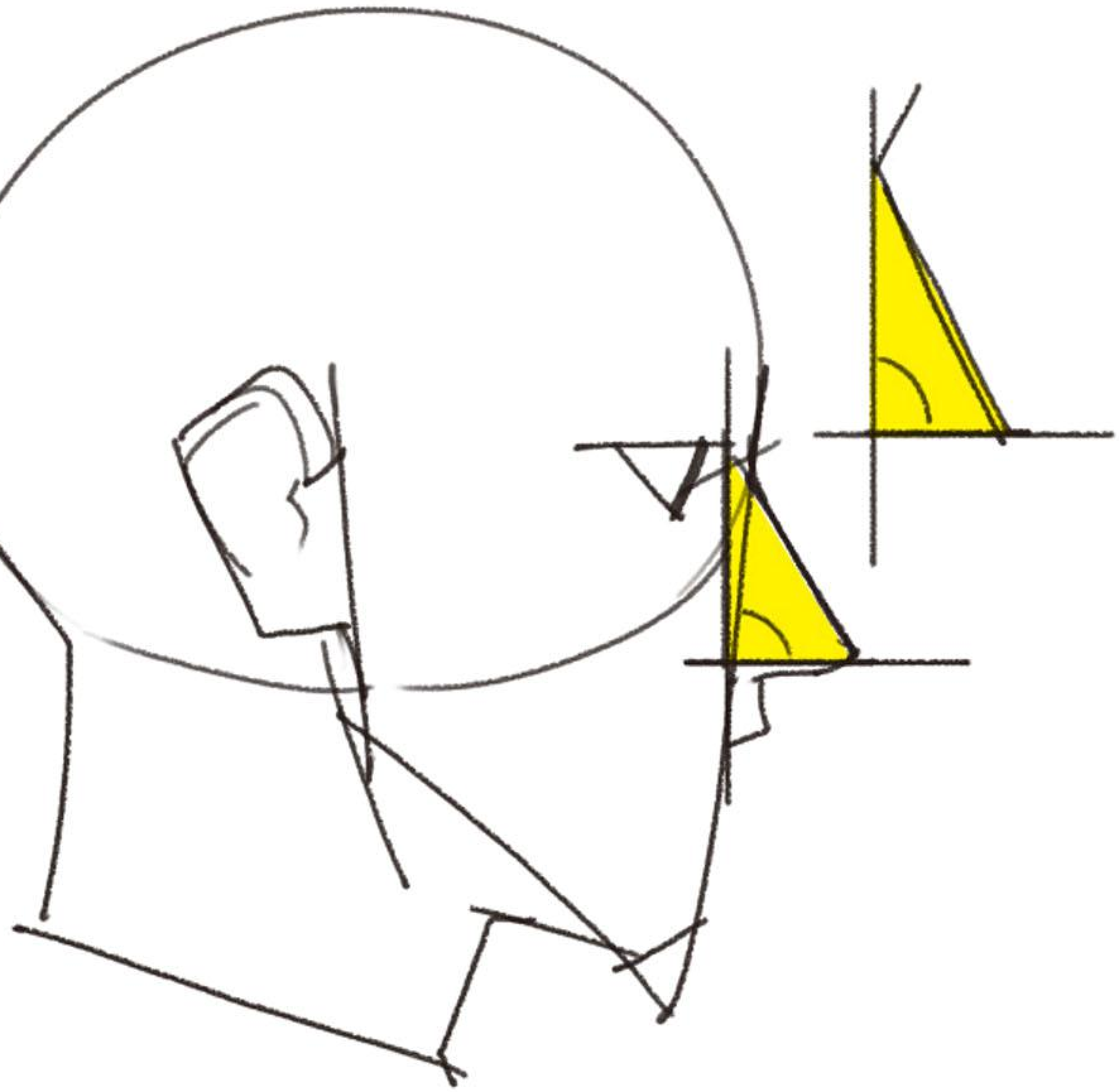


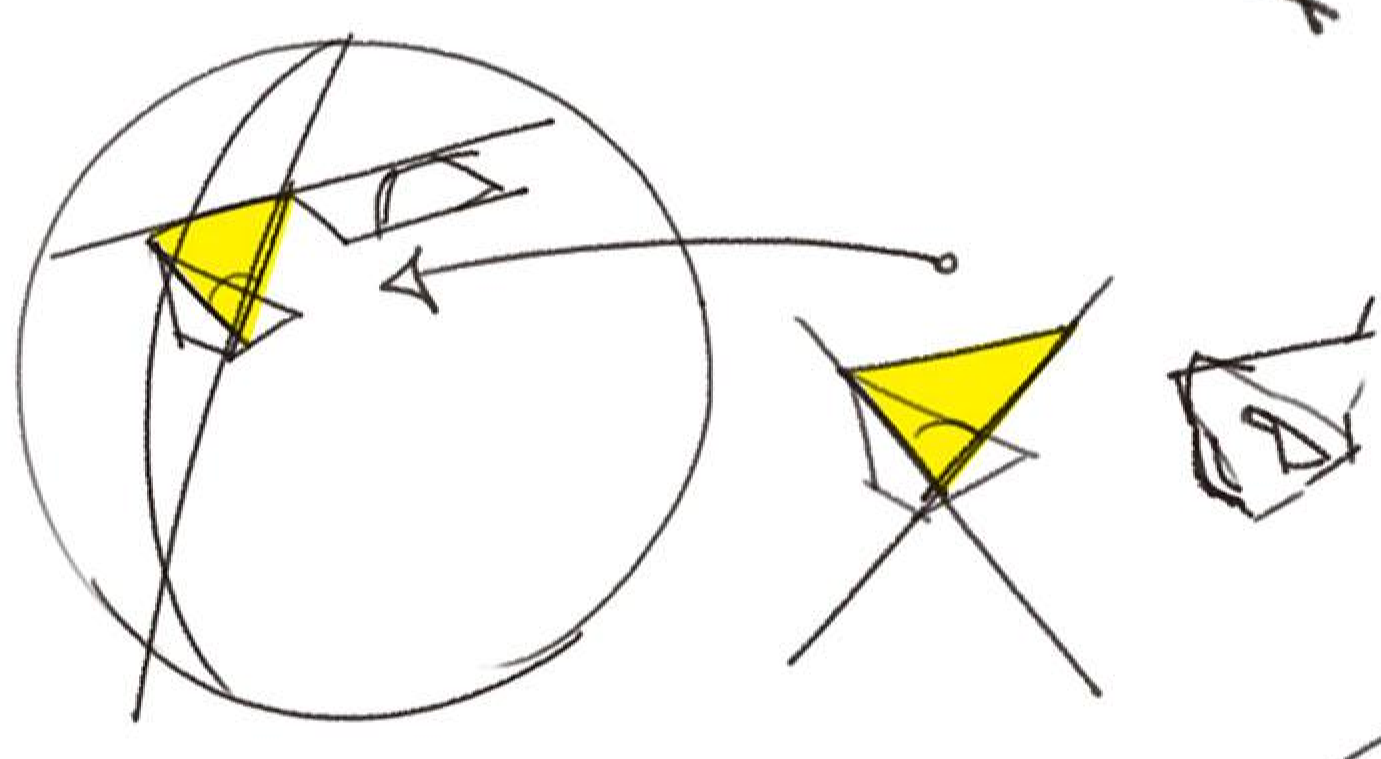


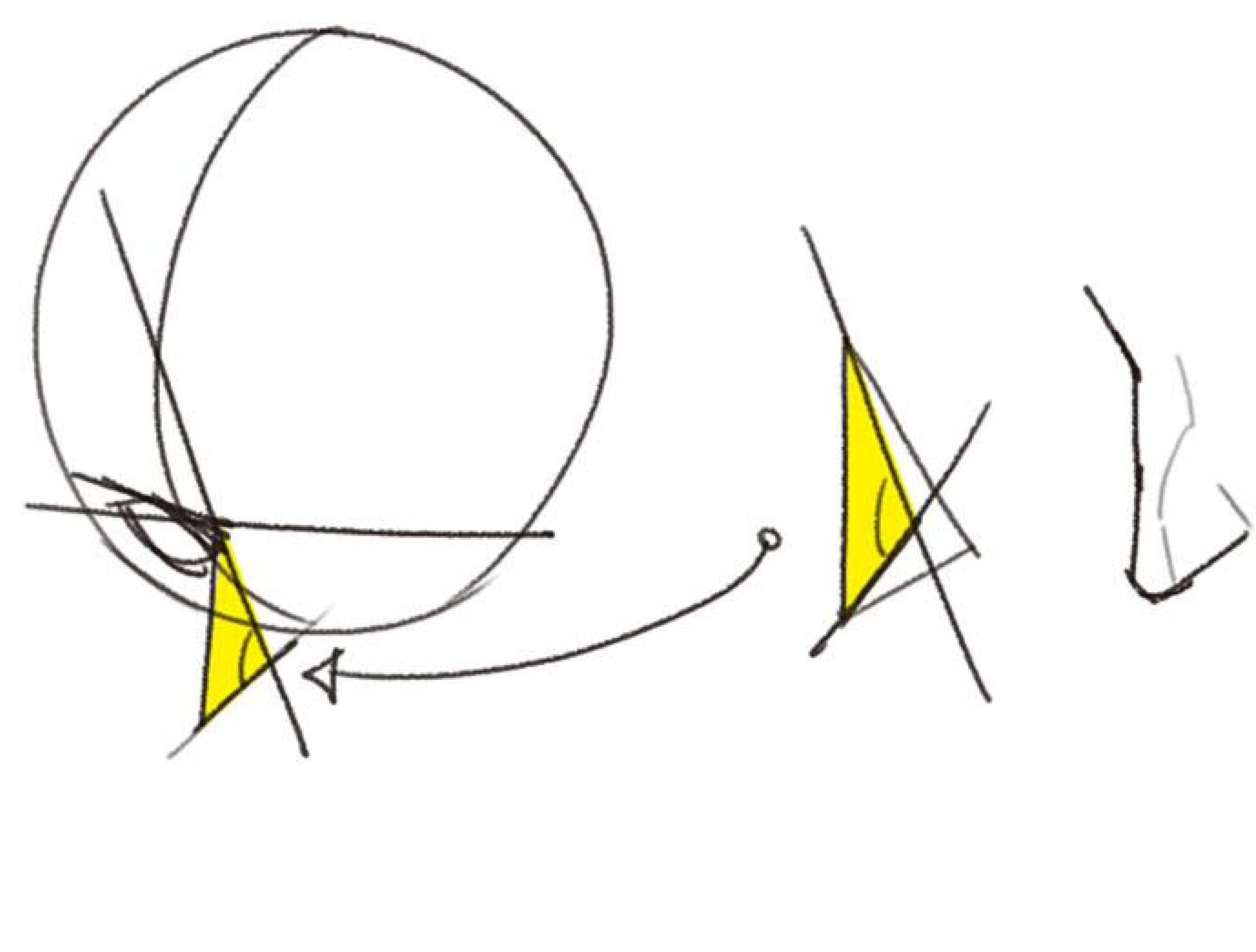
顔の向きが変わるとき、顔の中心線も変わります。このとき、鼻が中心の役割になります。顔の角度によって中心線の位置が変わると、鼻の高さも変わります。



鼻のラインの表現によっては、鼻が
高く見えたり低く見えたり、持ち上
がって見えたり広く見えたりします。



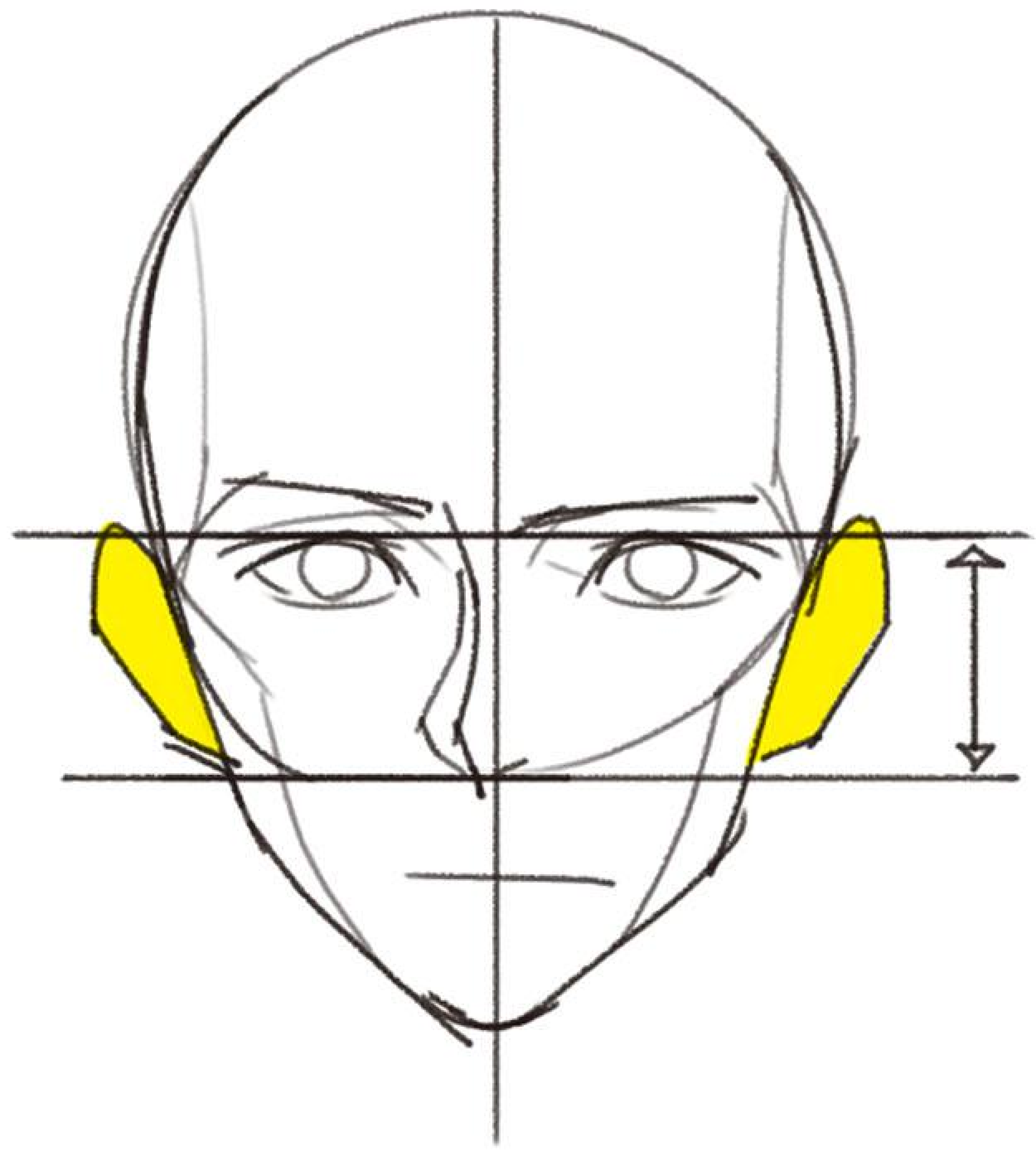


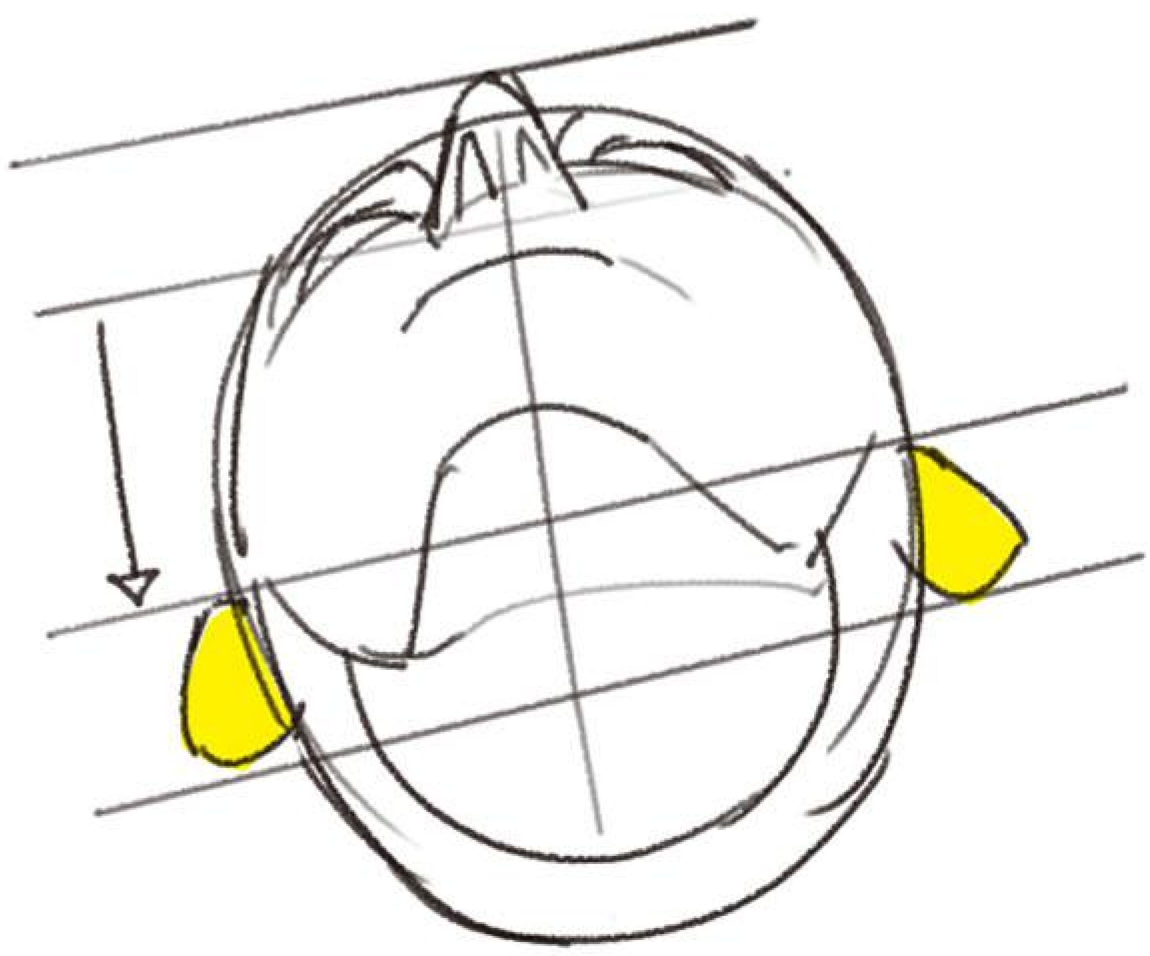


顔の中心線を基準に、垂直線と水平線を90度の角度で設定すると、いろいろな角度の鼻の形のアタリがとれます。

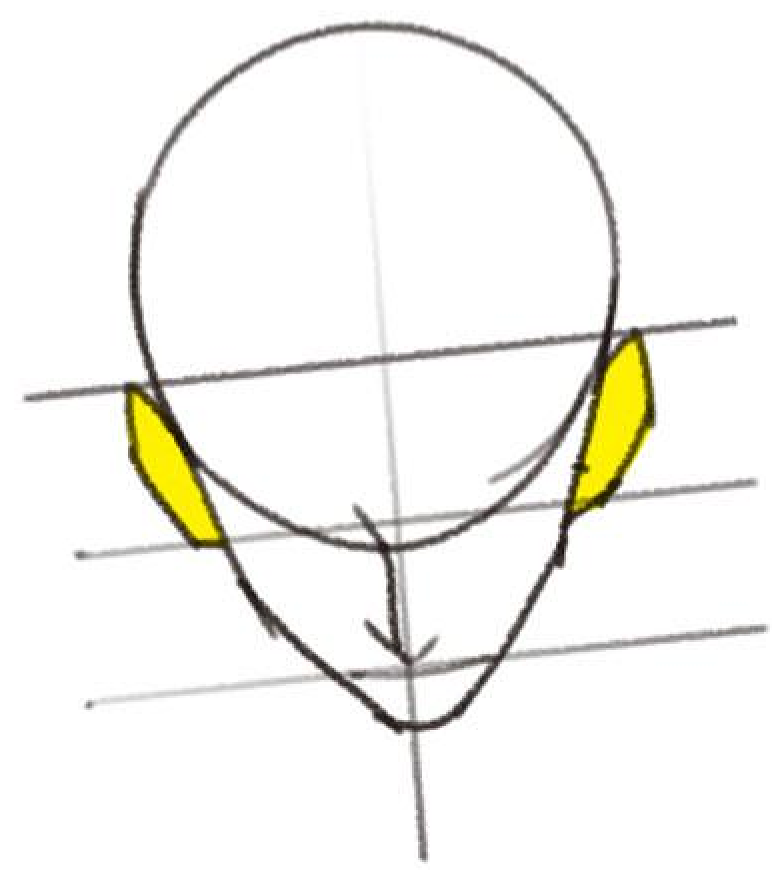
耳

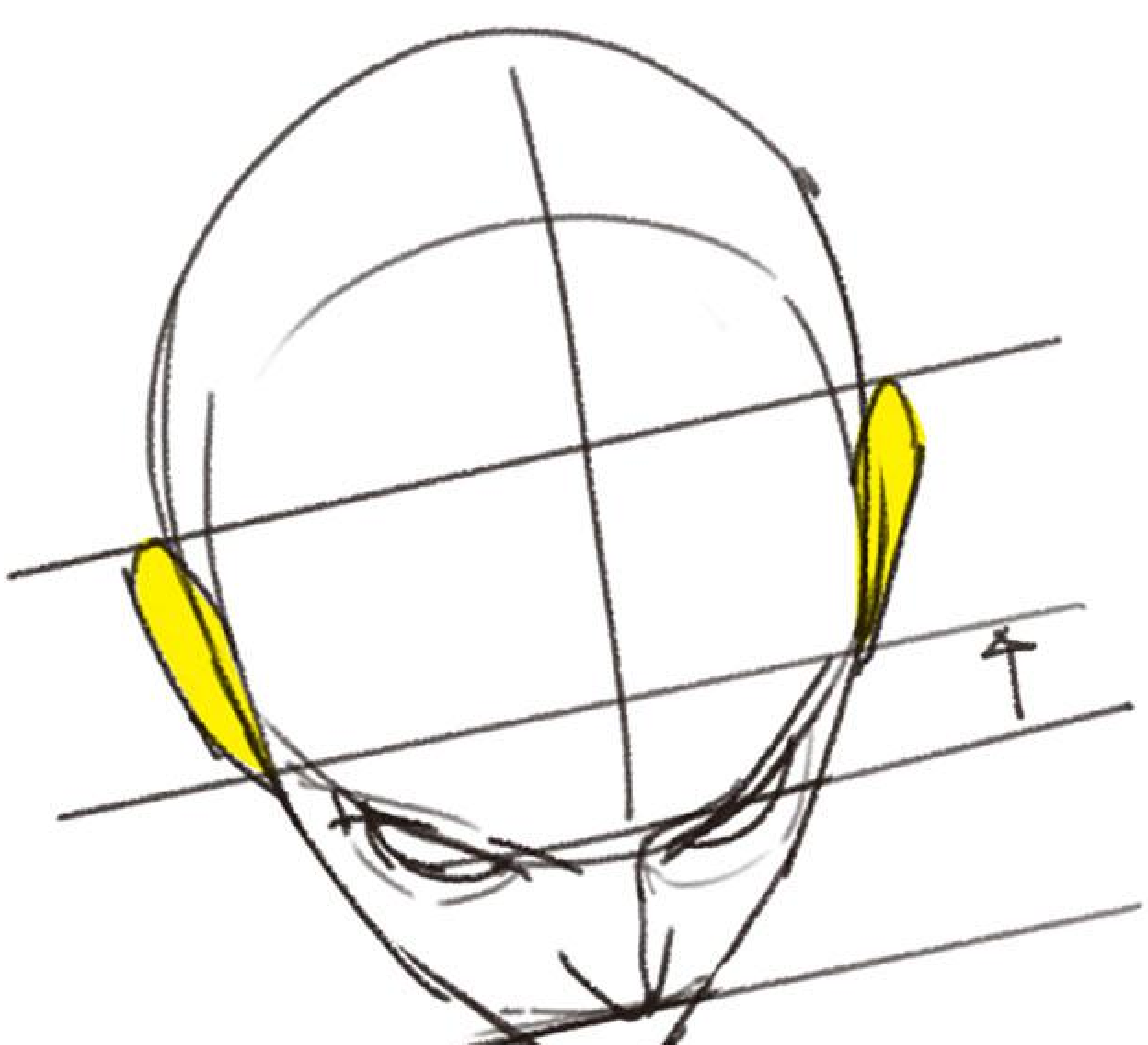
顔を上げると耳は鼻よりも
下に、顔を下げると耳は鼻
よりも上に位置します。



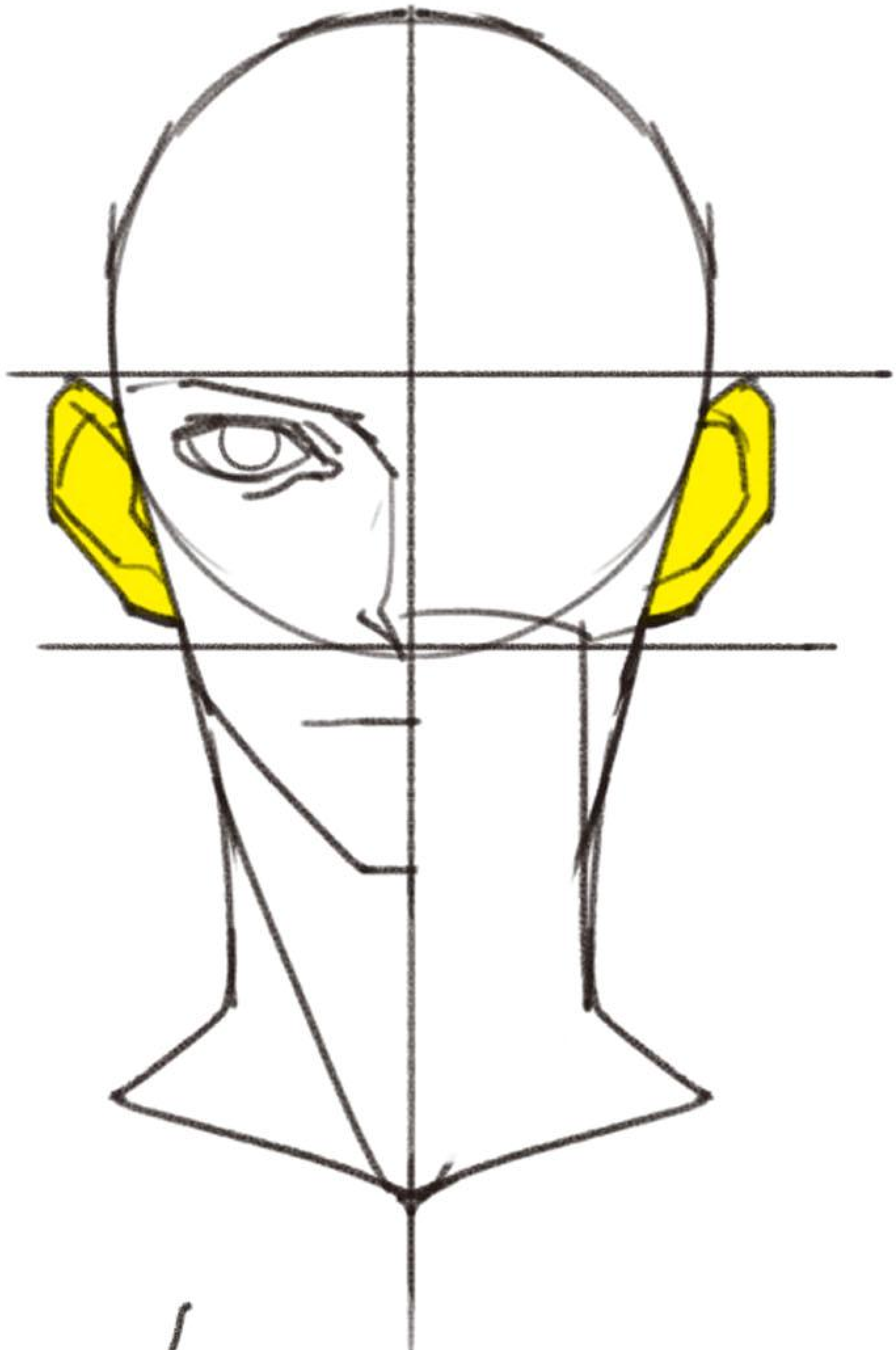


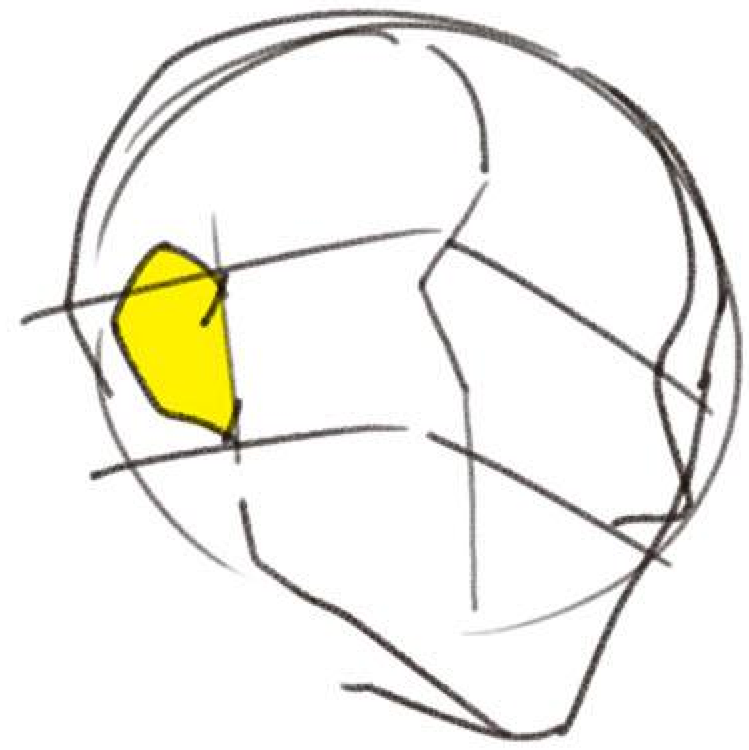
顔を上げたり下げたりする角度に
よって、鼻の高さが変わります。

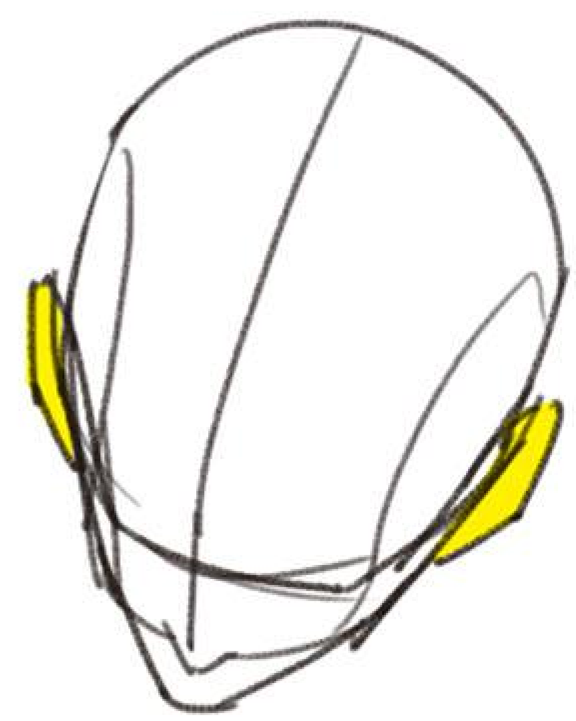


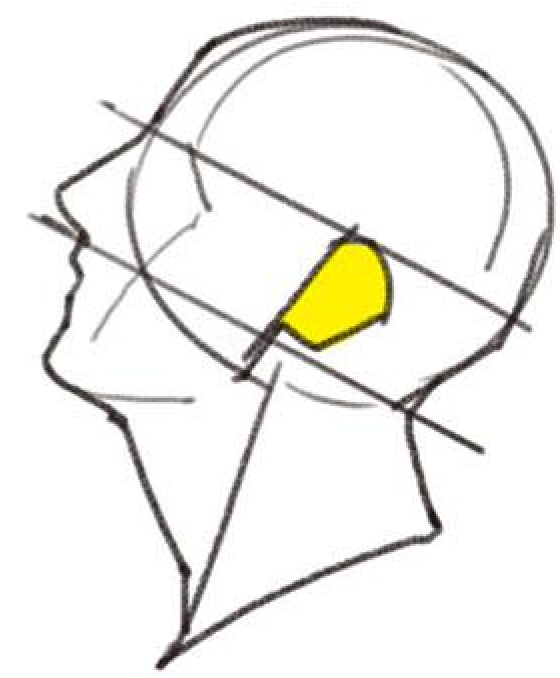


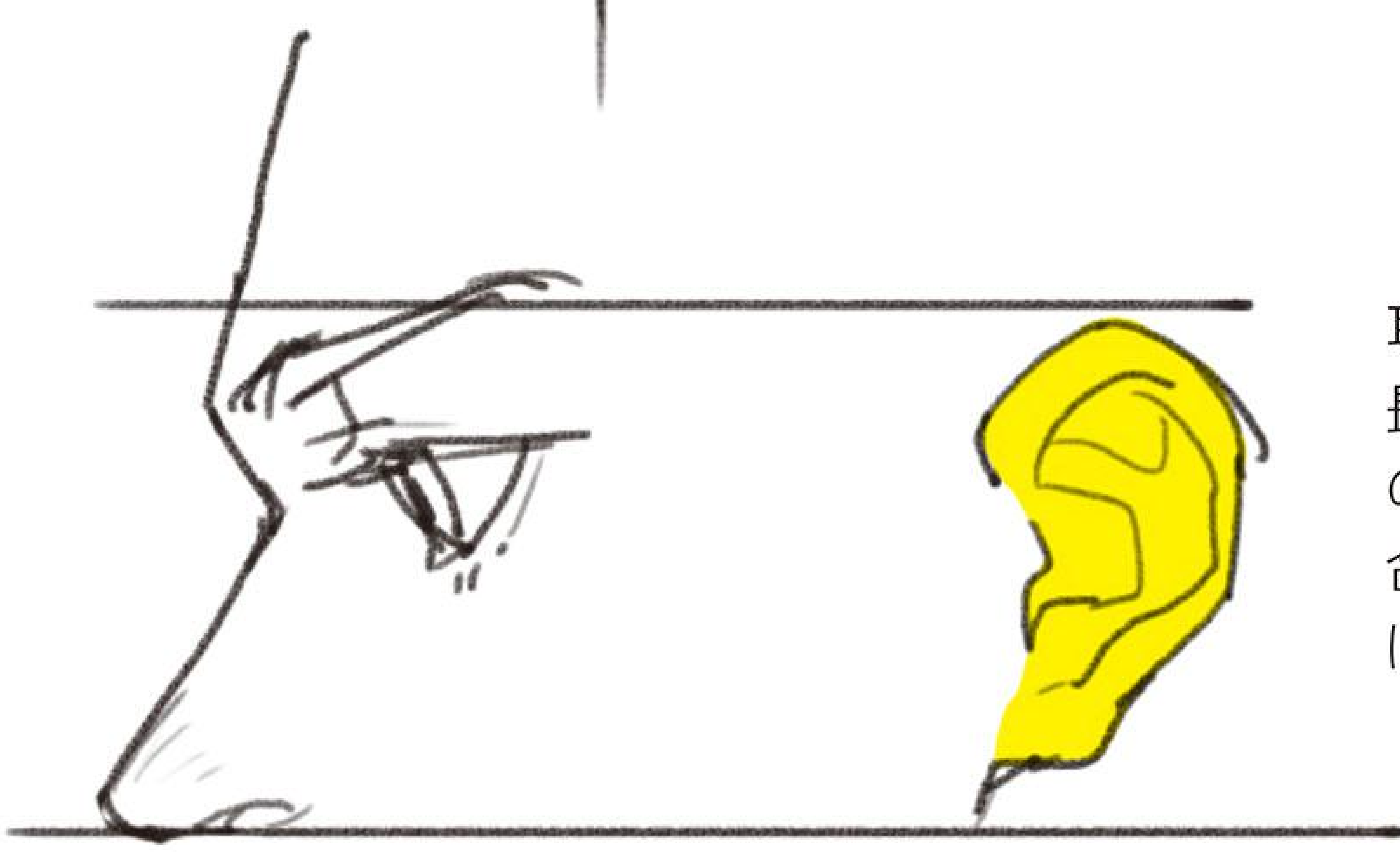




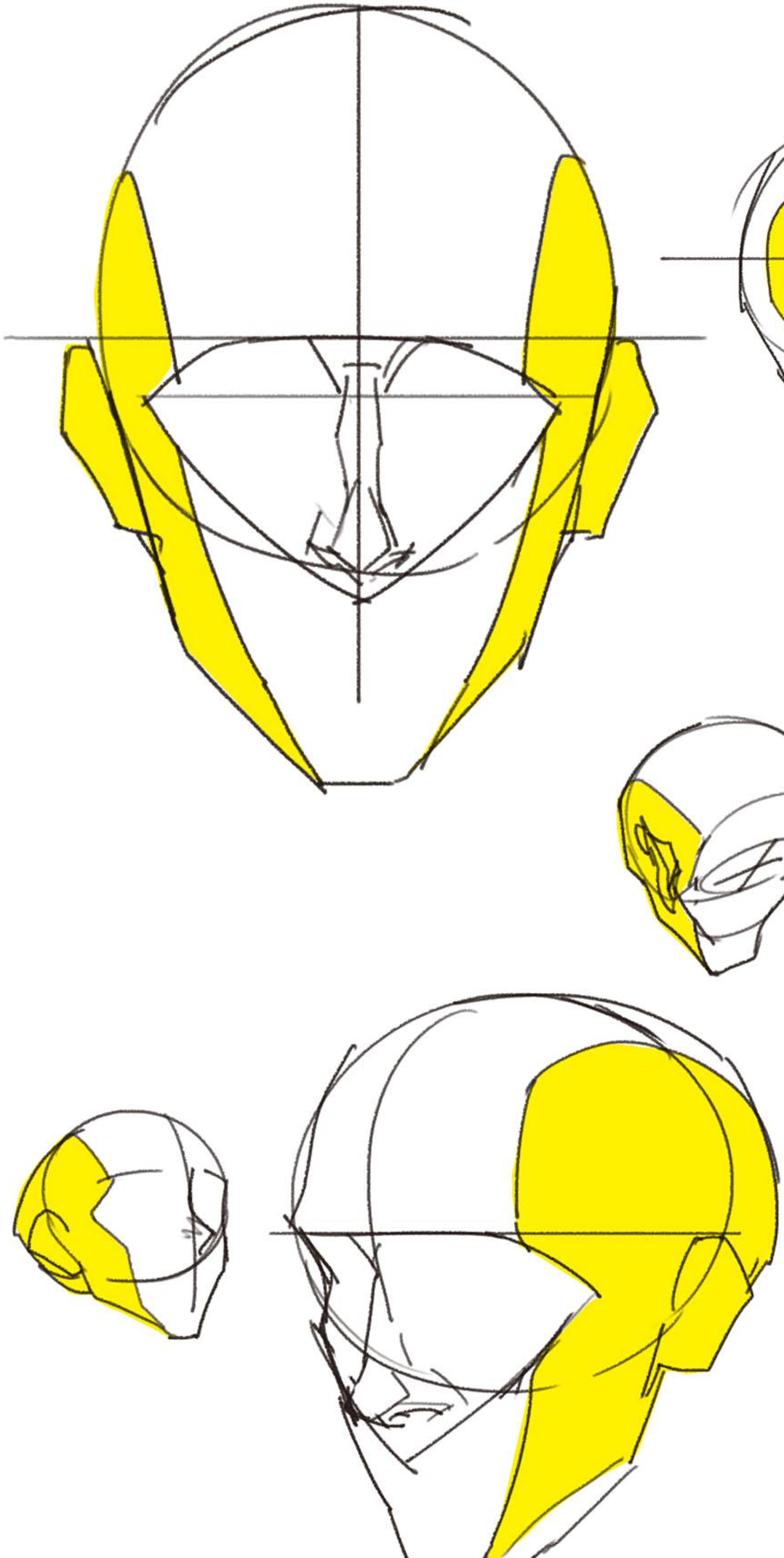


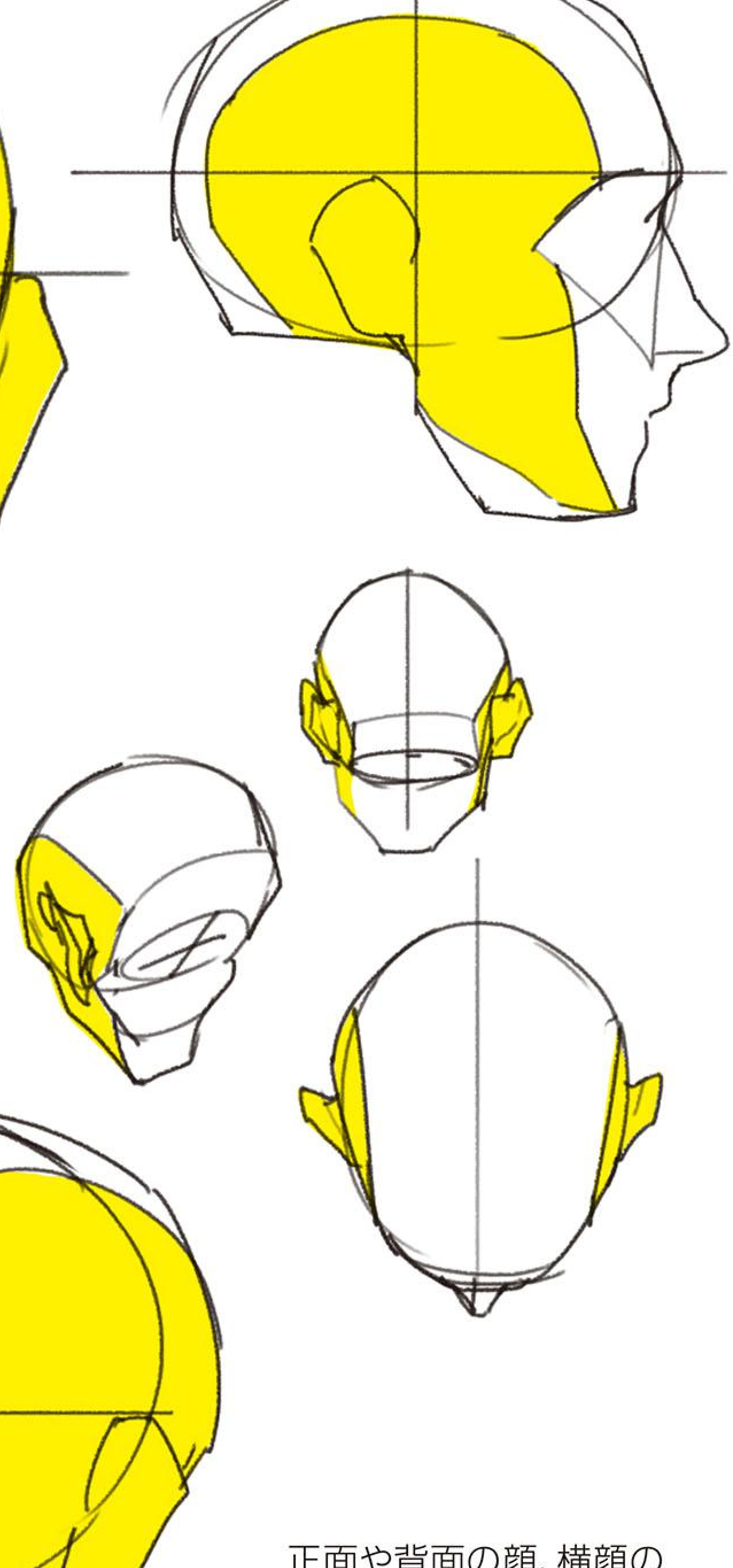






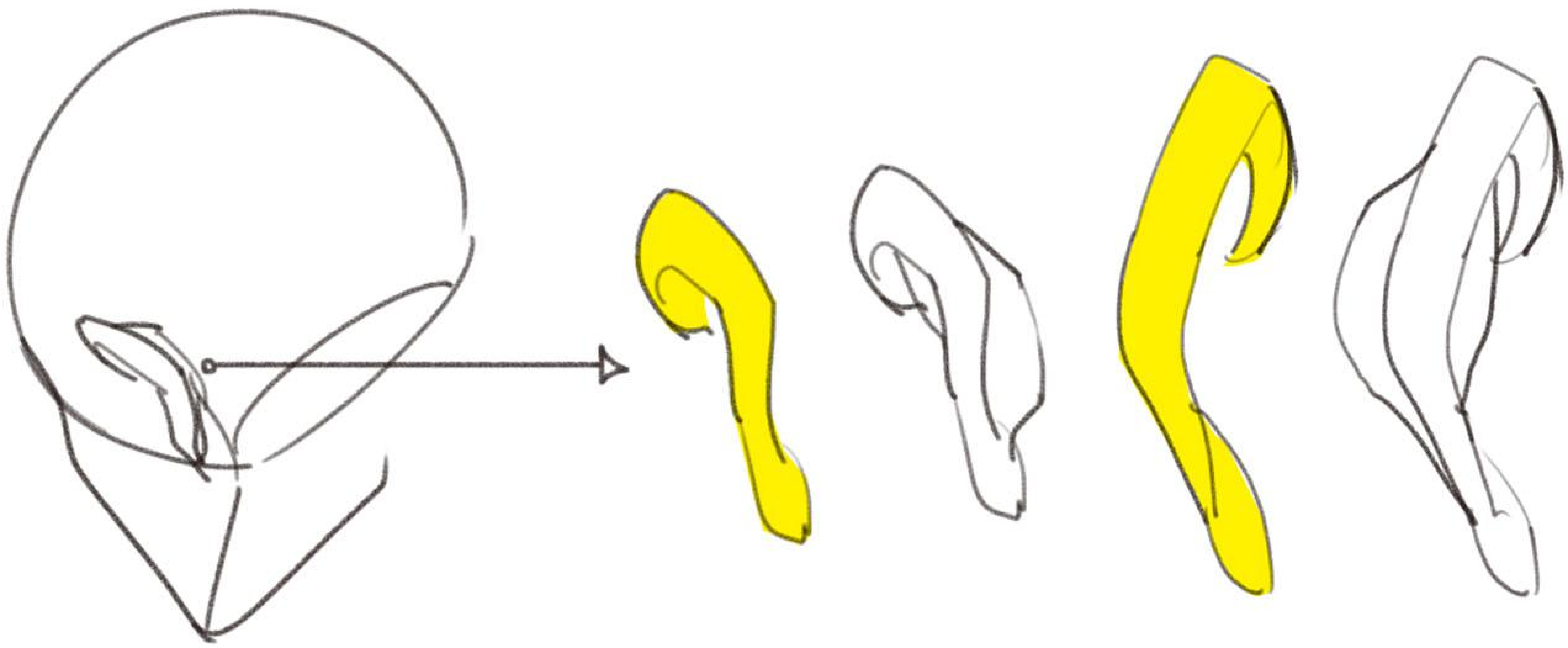
耳は眉と鼻頭の間にあります。長さは鼻と同じくらいです。顔の正面と側面の傾斜角度に合わせるだけでも、耳の位置は見つけやすいです。



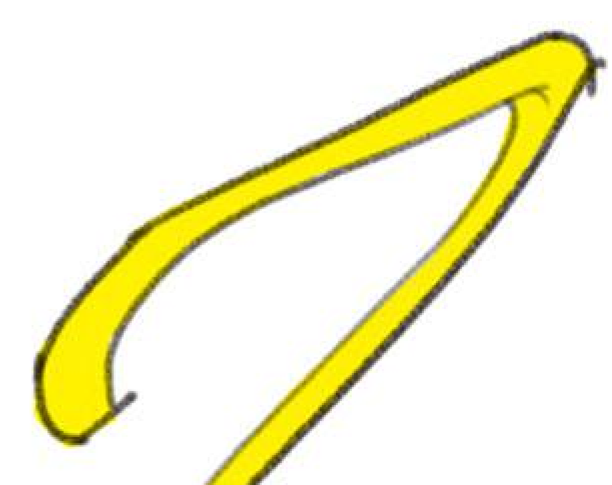


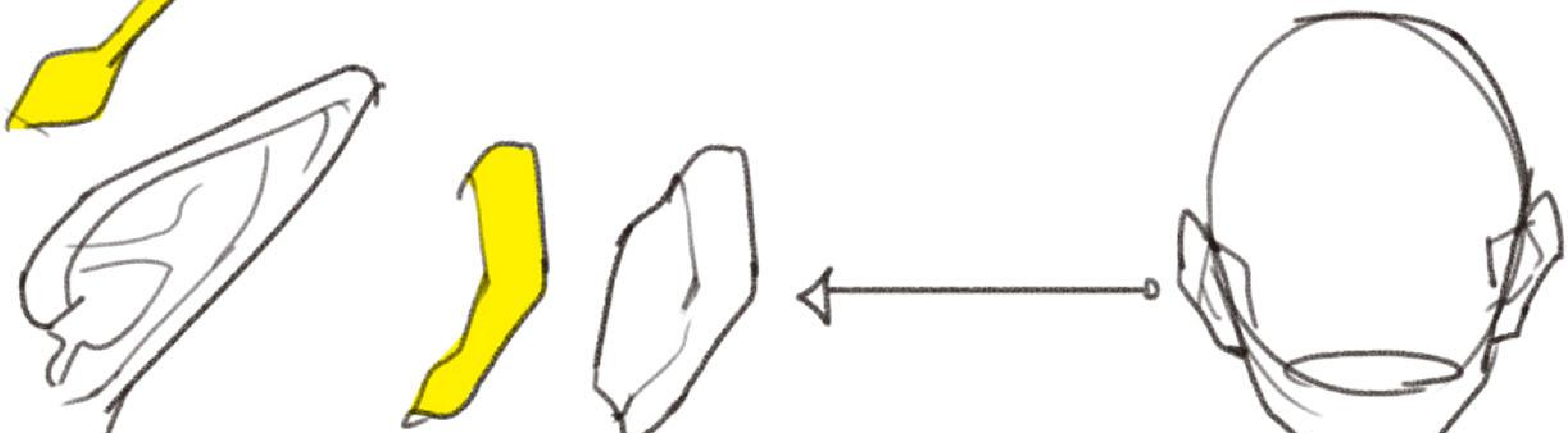
正面や背面の顔、横顔の
角度ごとに、耳は少しず
つ違った形に見えます。



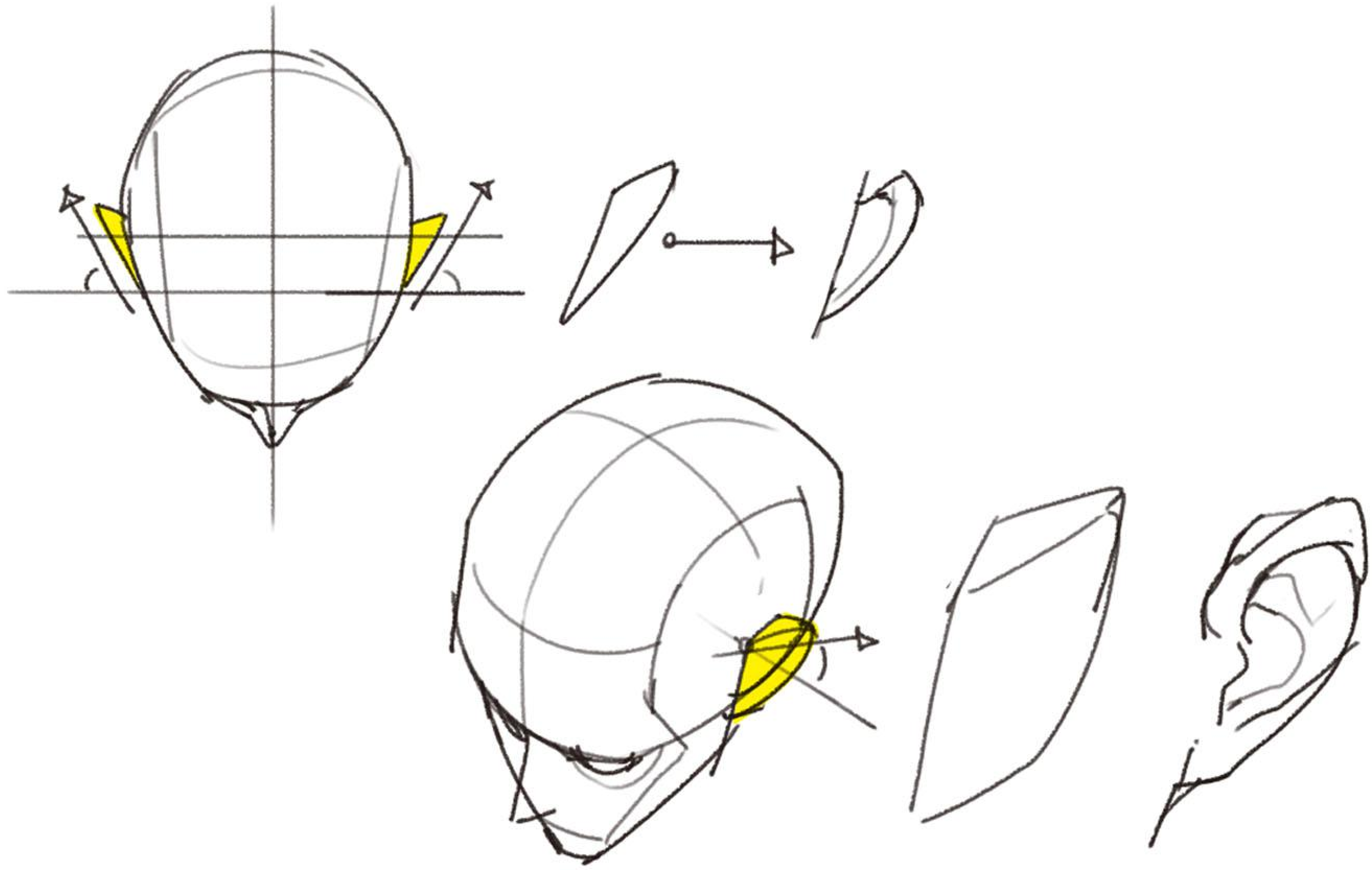


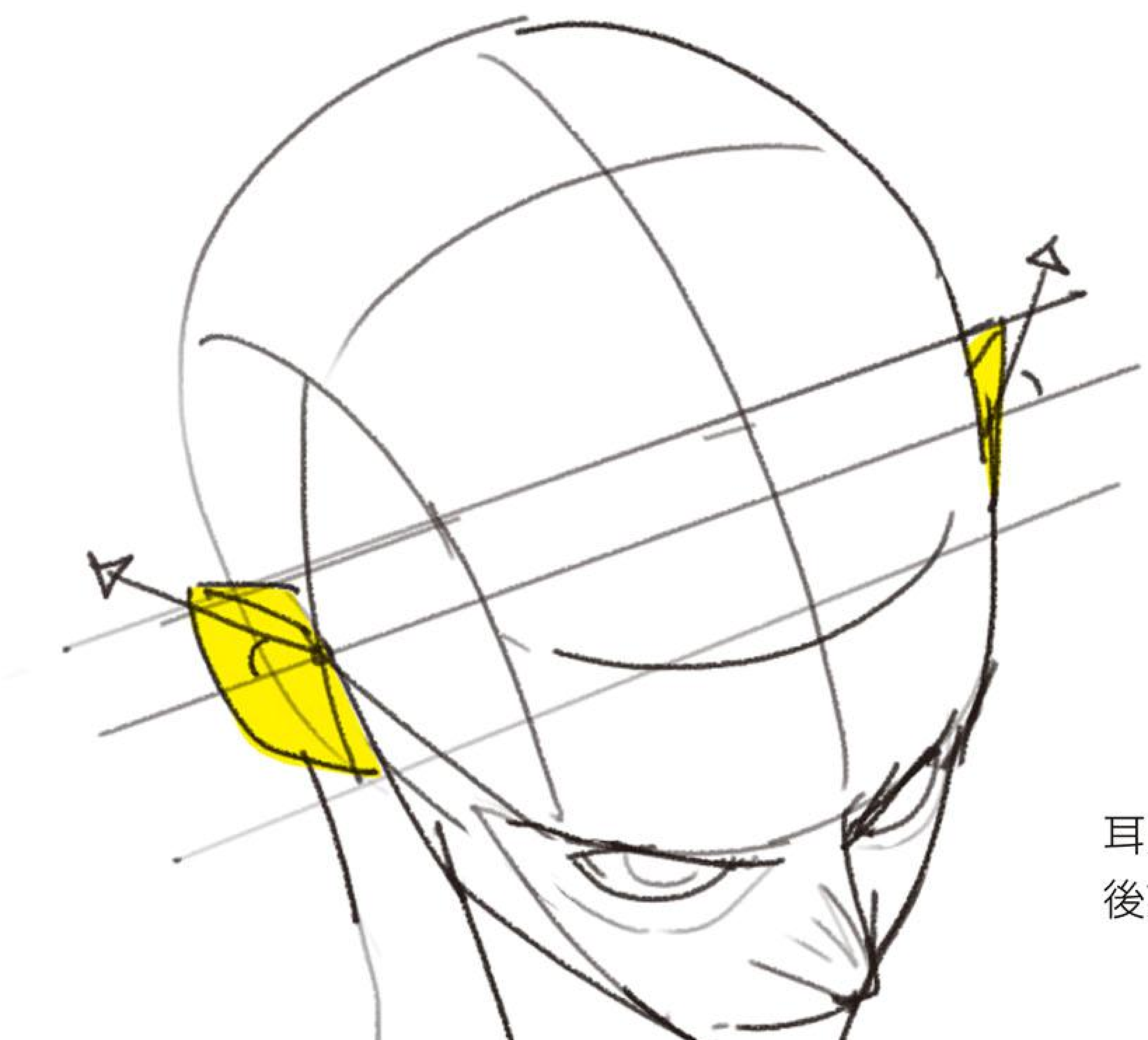
どんな角度の耳を描くときも、耳輪（耳のふち）のラインを意識します。そのあとに耳甲介などの耳の内側を描きます。





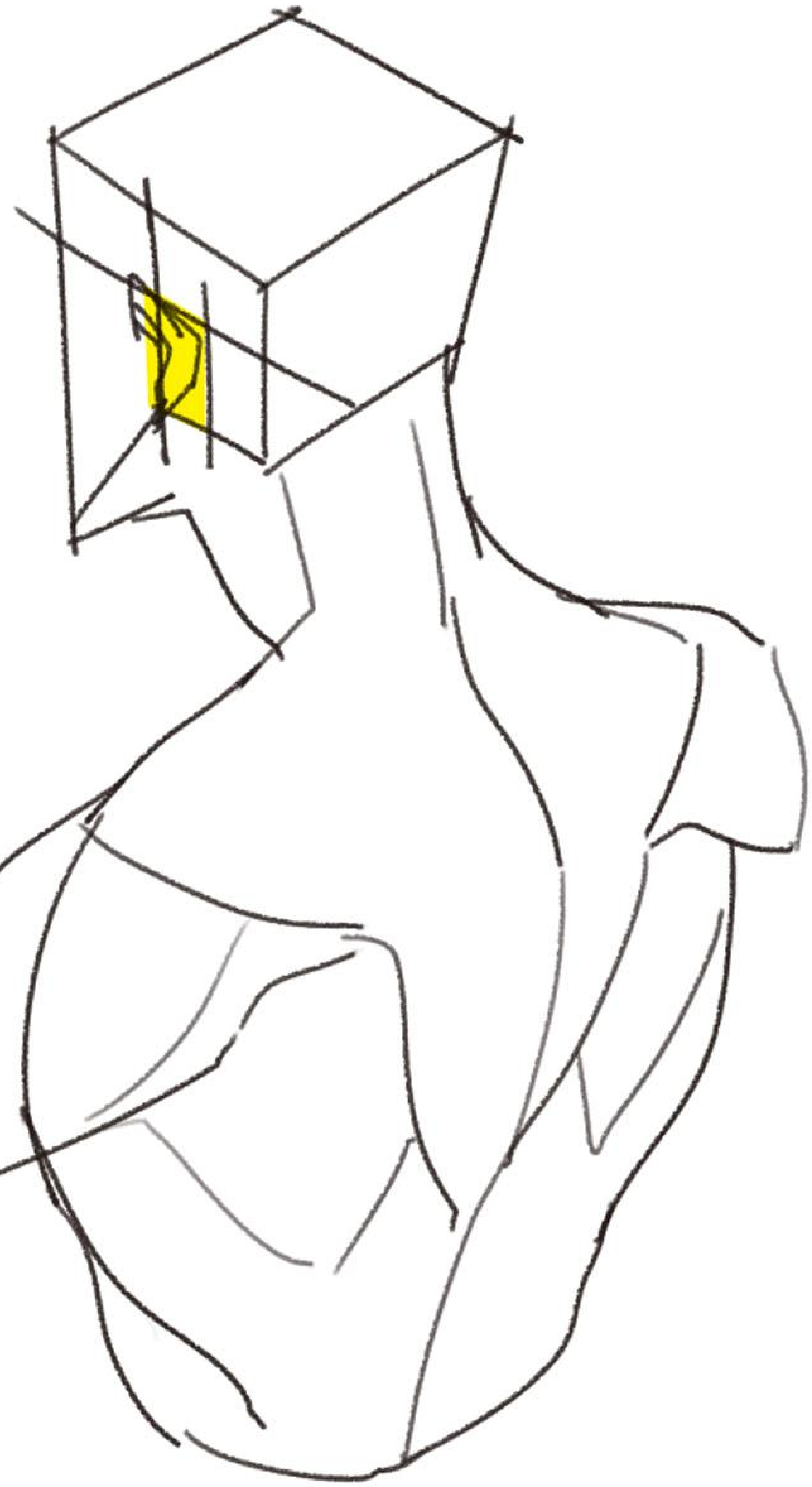
耳



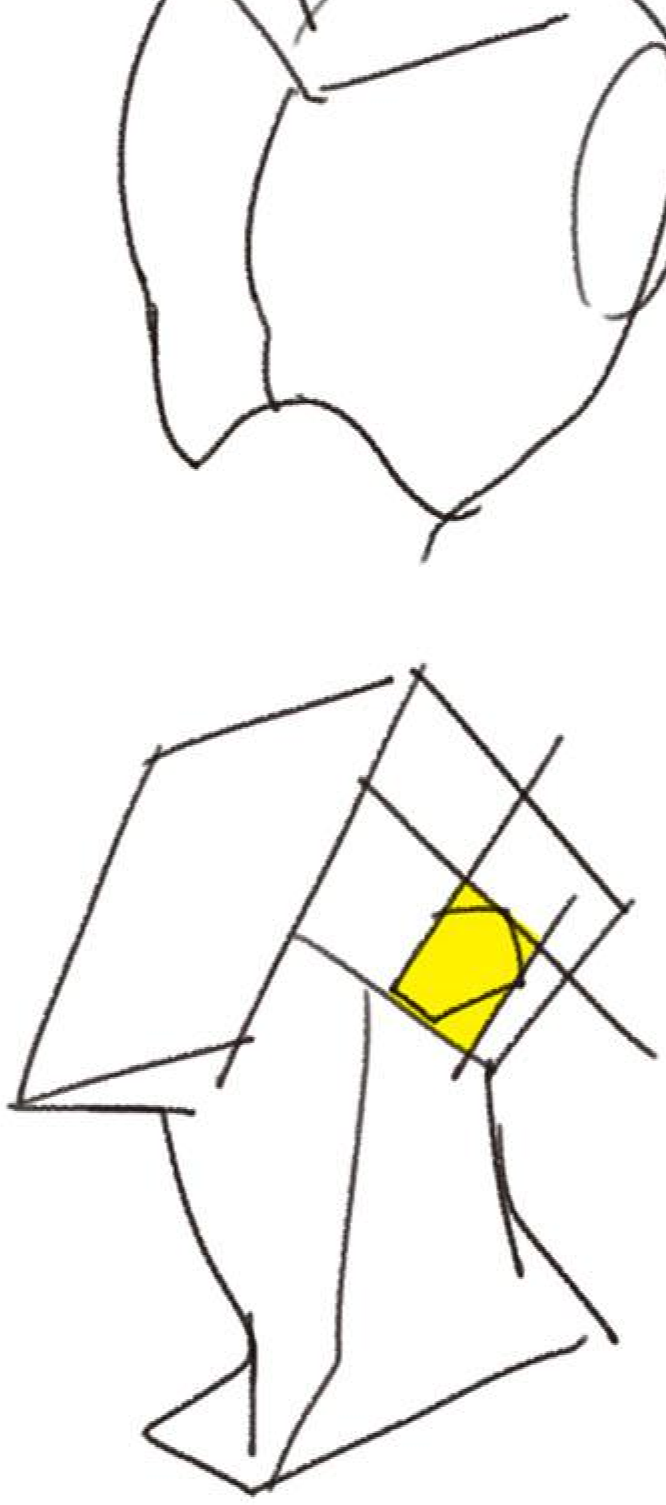


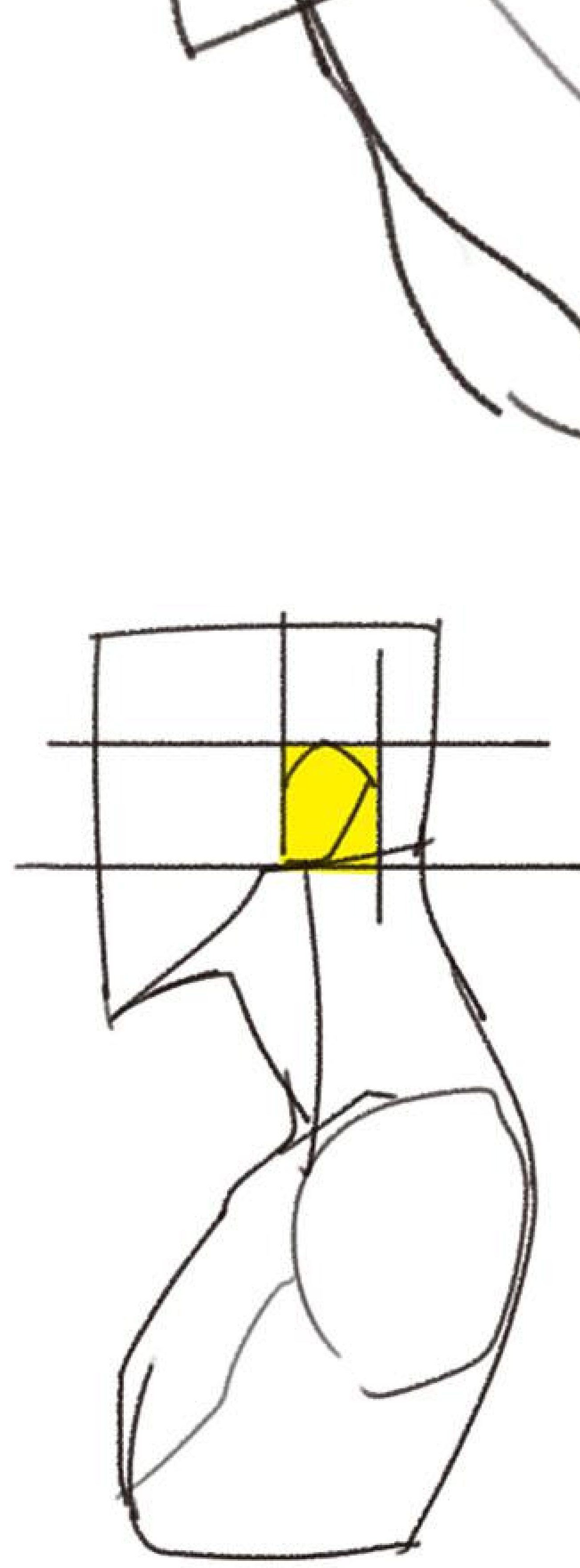
耳は上から見ると、耳の始点から
後方へ傾いた構造です。

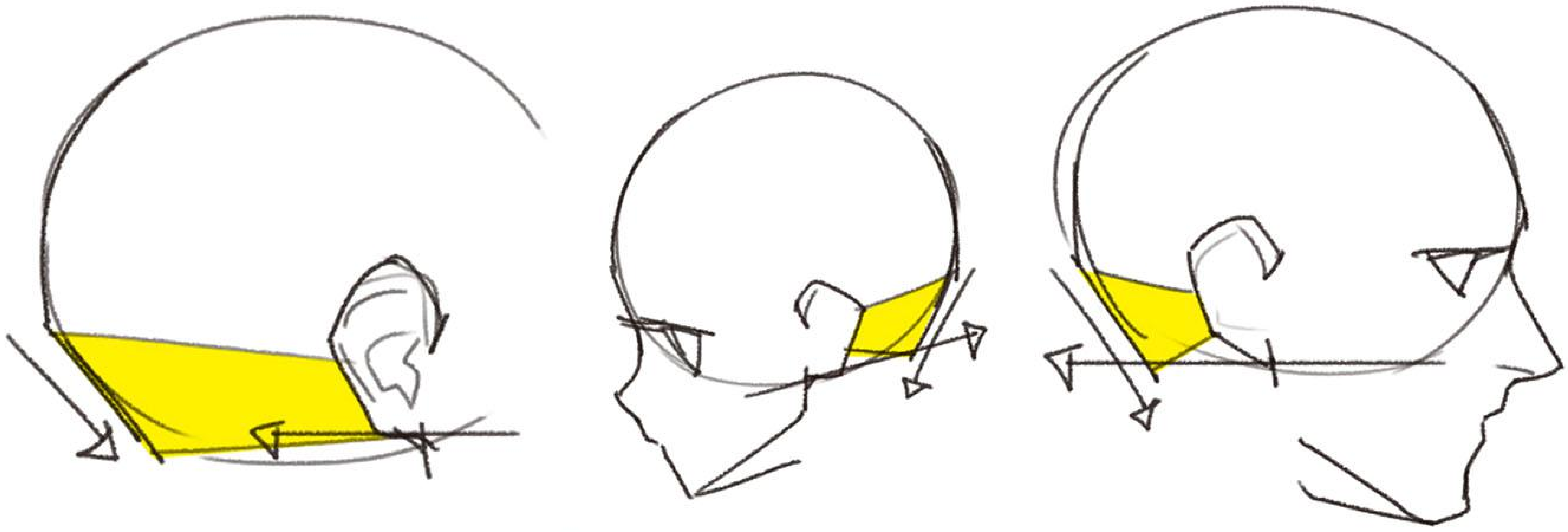
顔の側面の角度に合わせて、
耳の形と耳の角度のアタリを
とると描きやすいです。

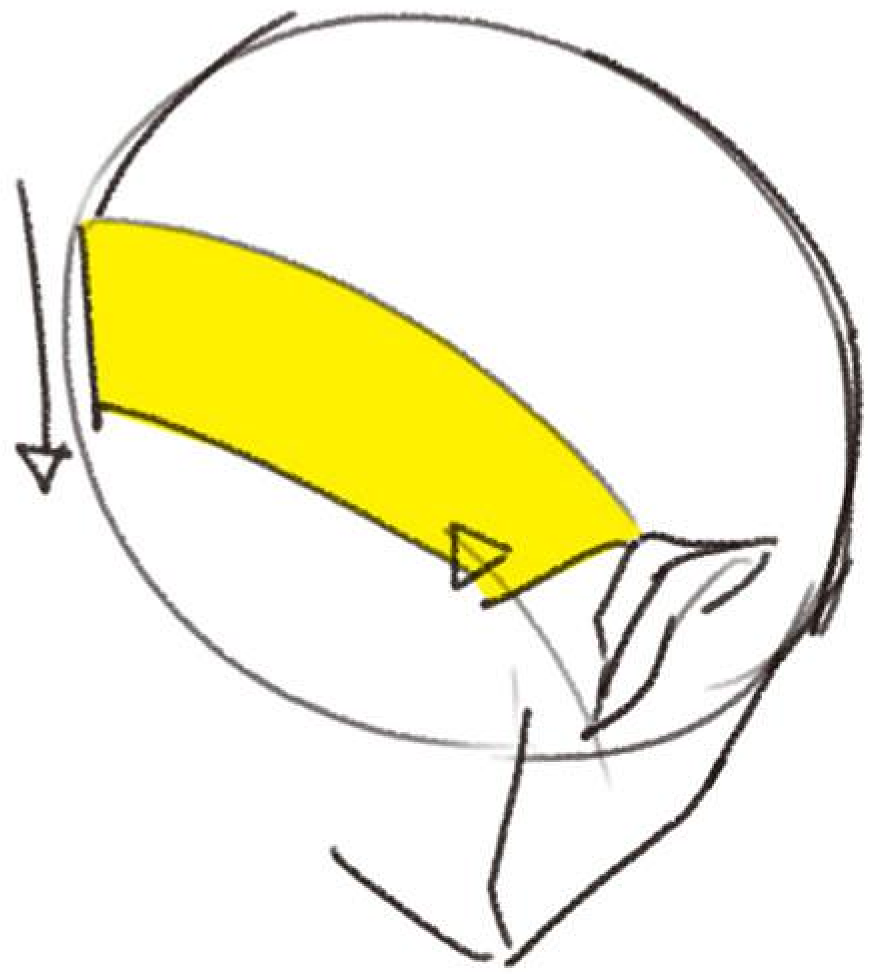








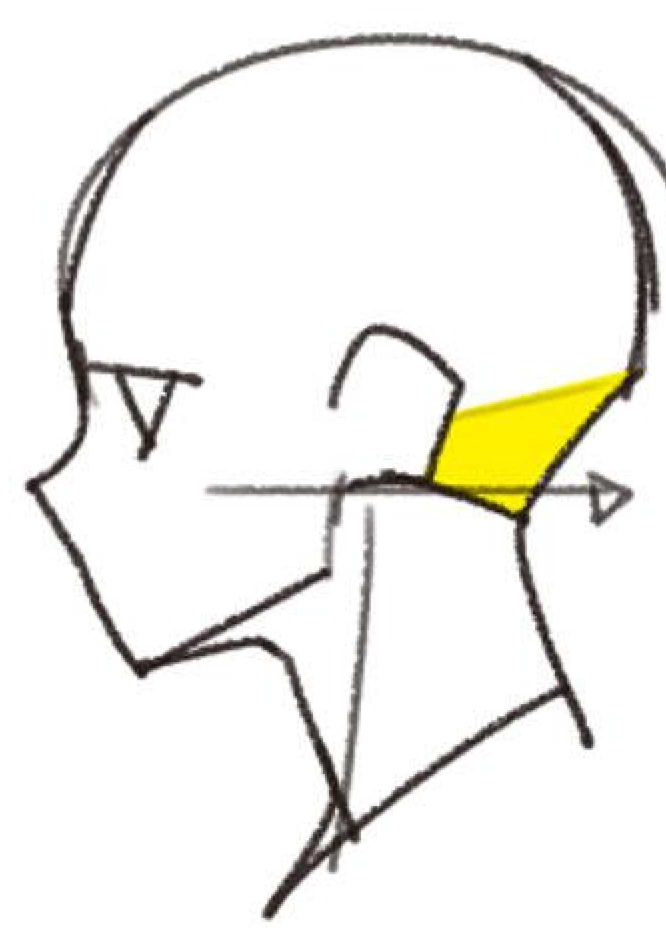




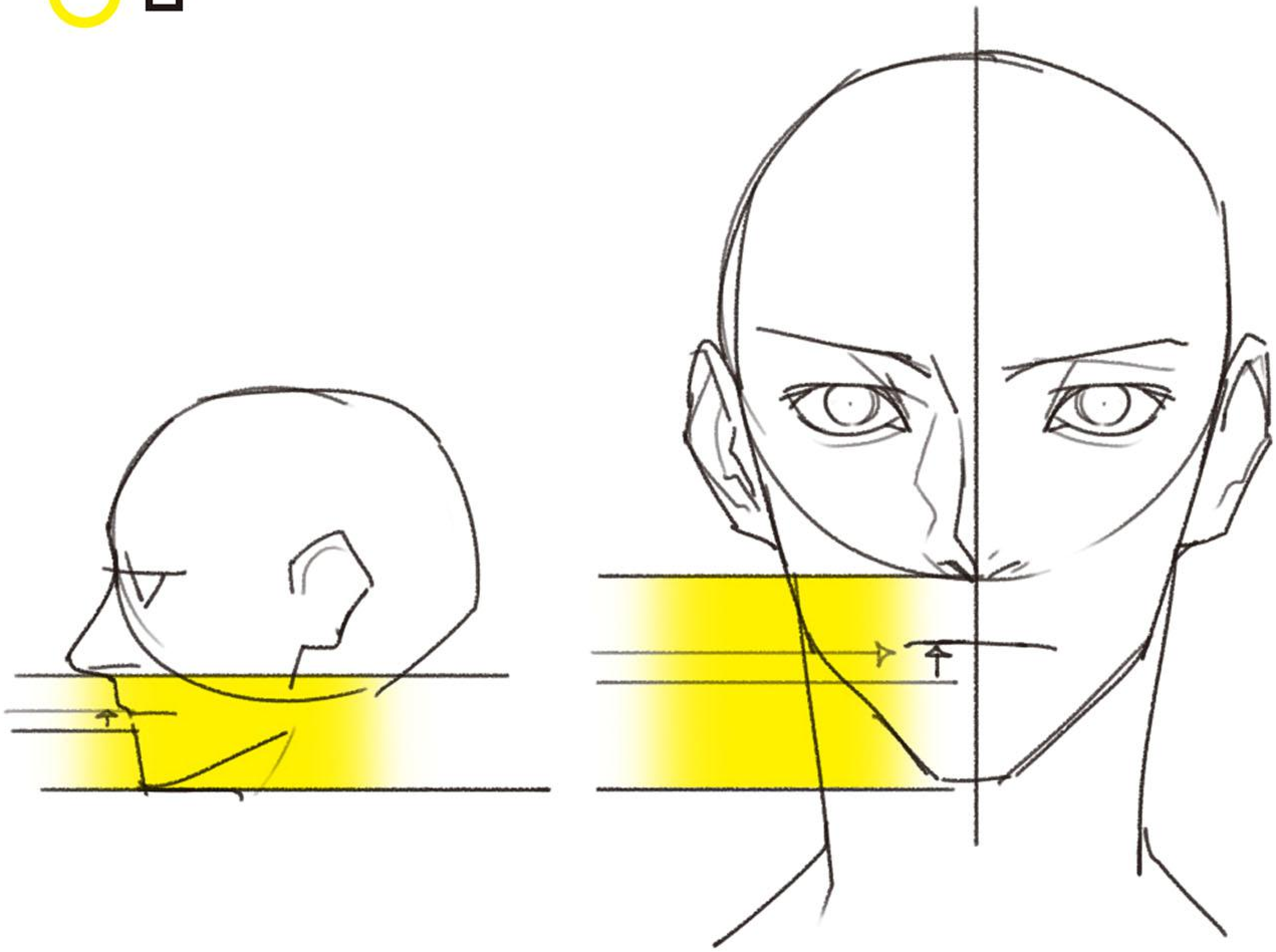
耳たぶを基準に後頭部の
角のアタリをとります。

この角のポイントから
直接首につながります。

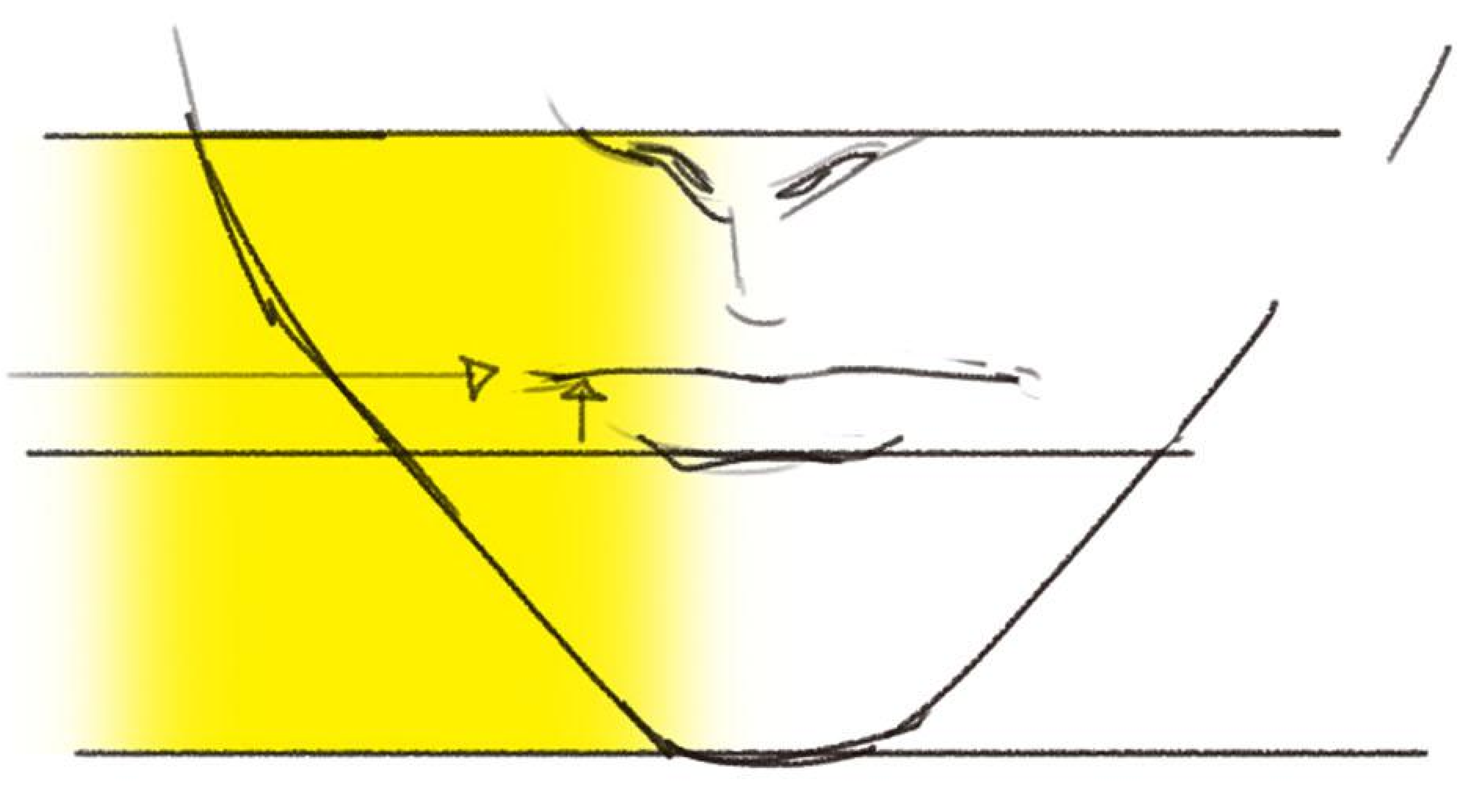




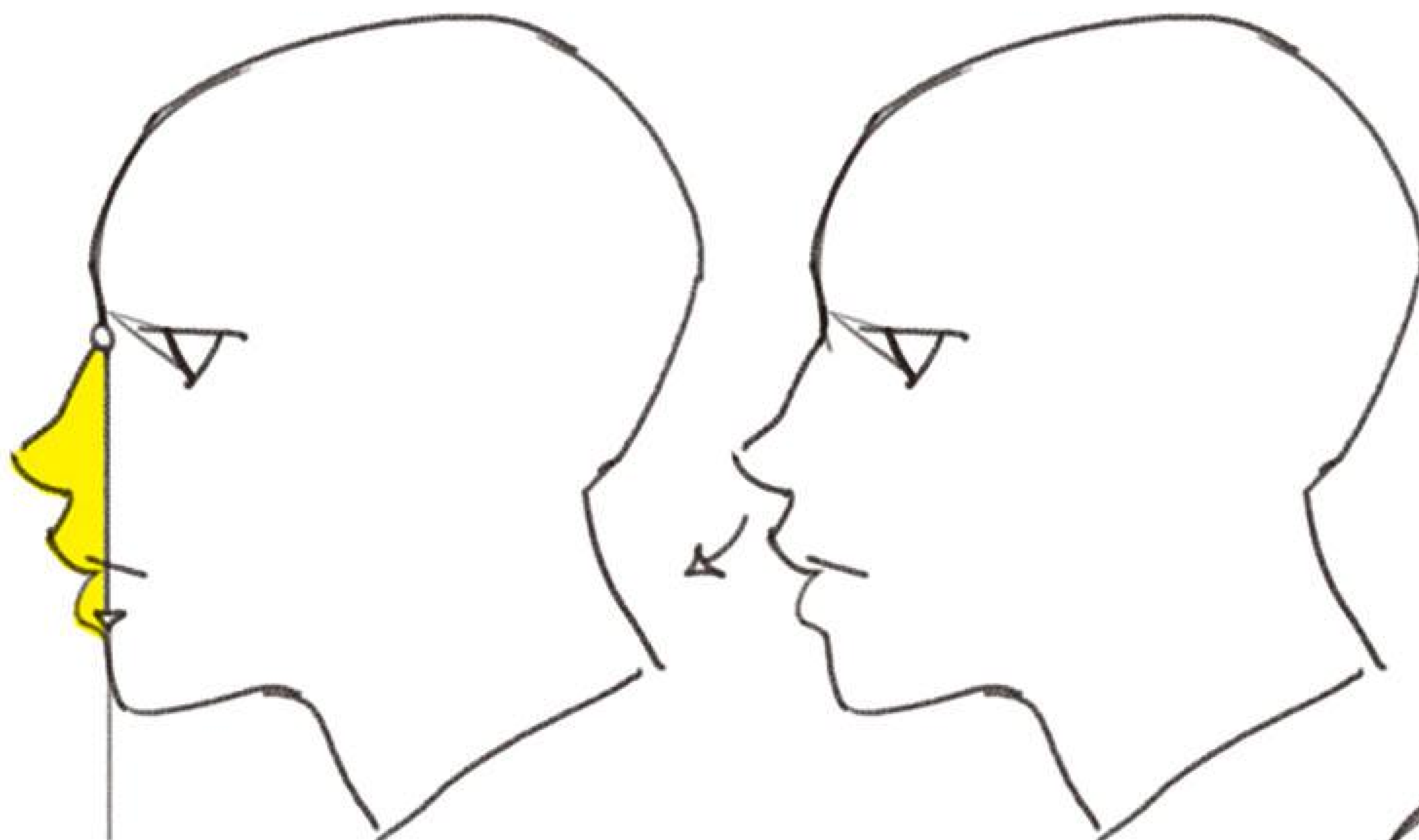
口

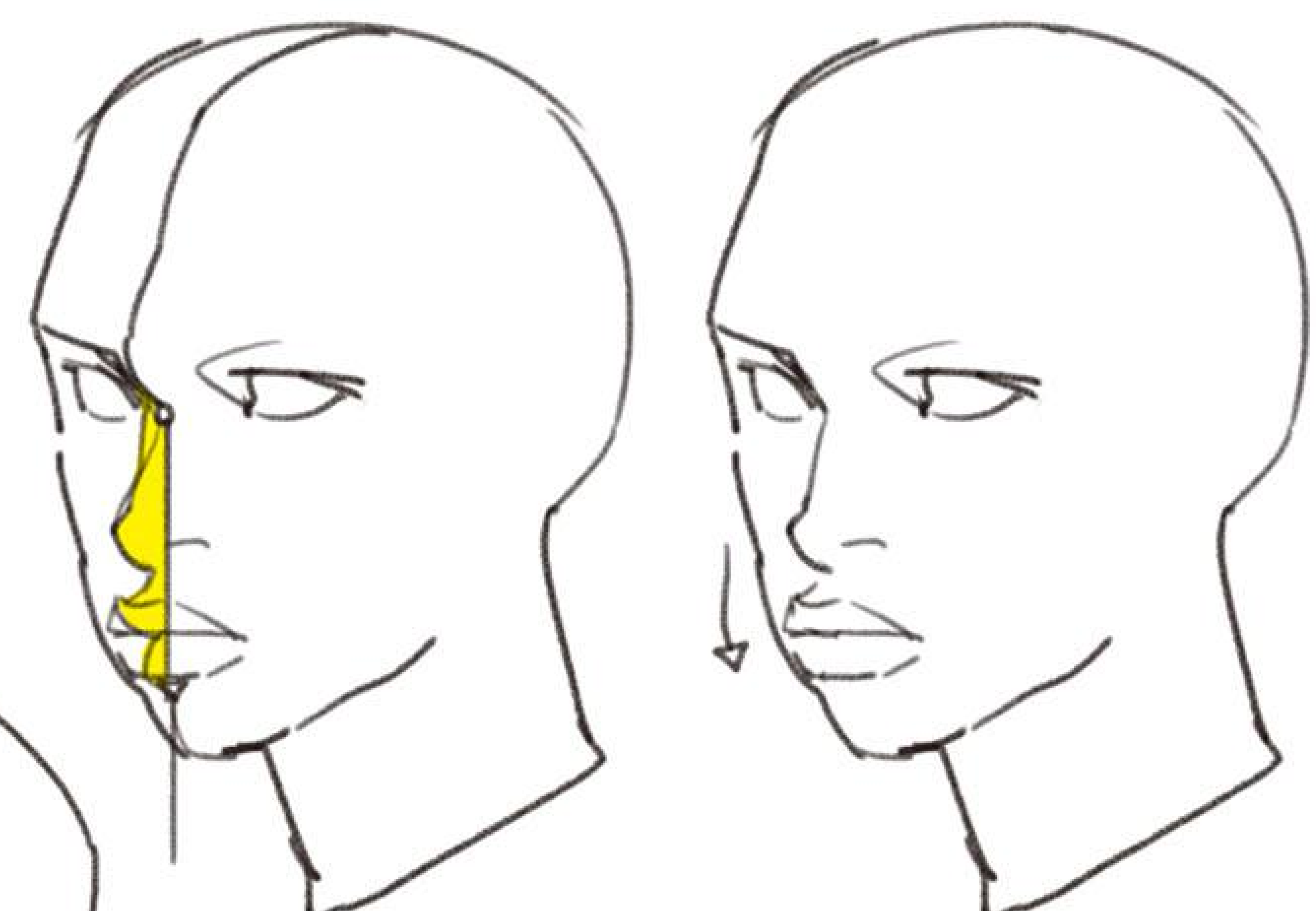


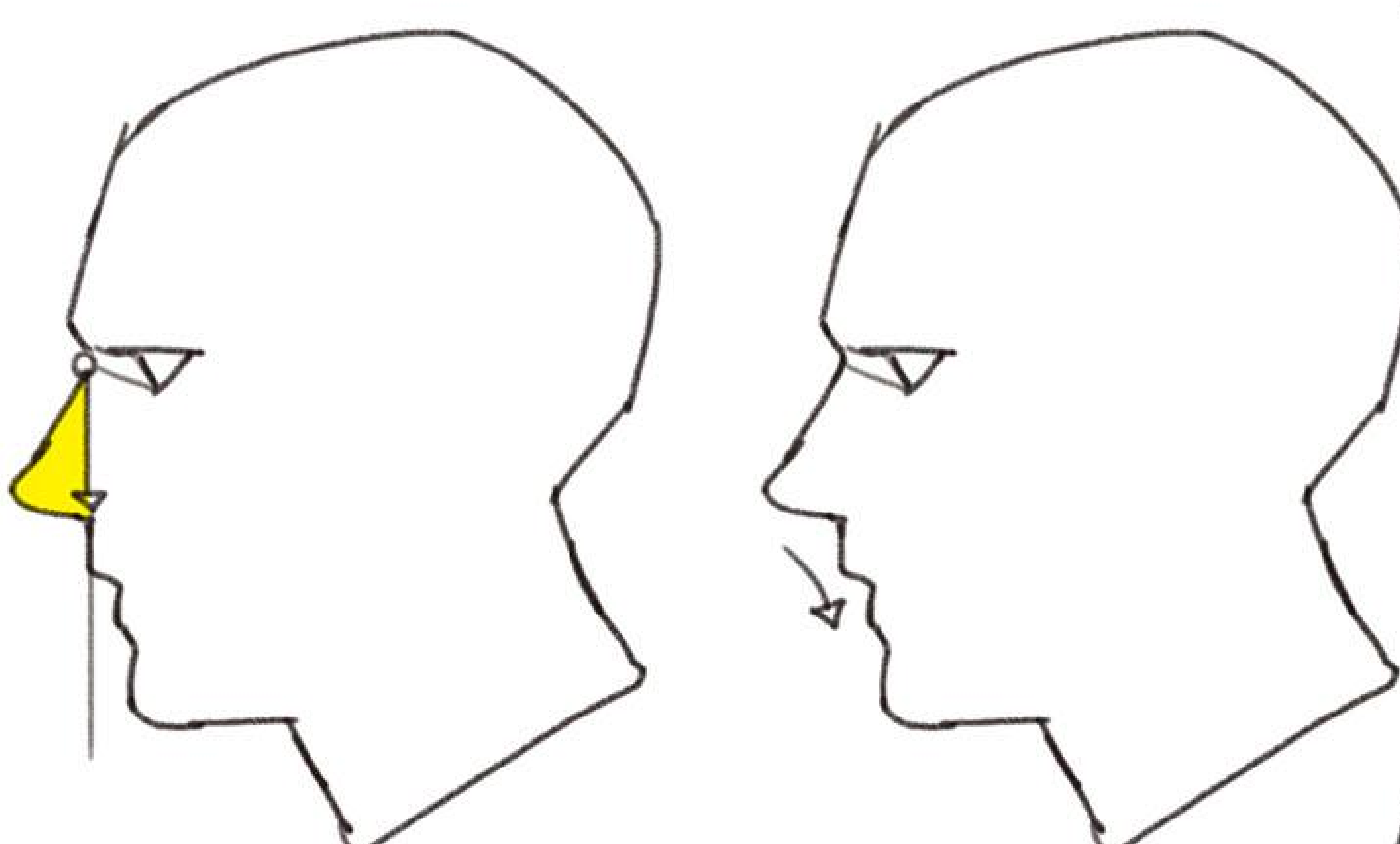
口は鼻下からあごまでの長さを半分に
したときよりも、やや上のほうにあります。

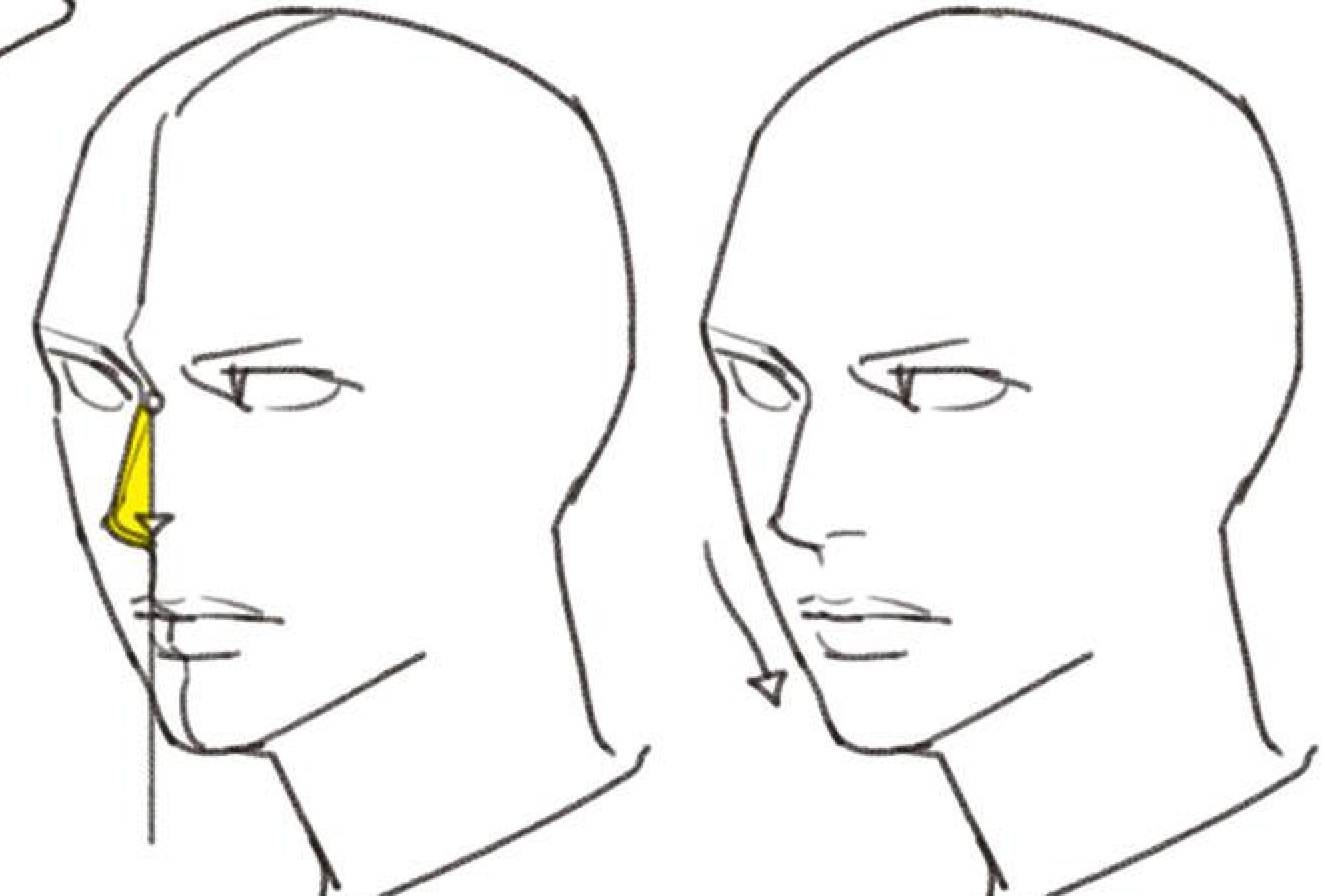


口





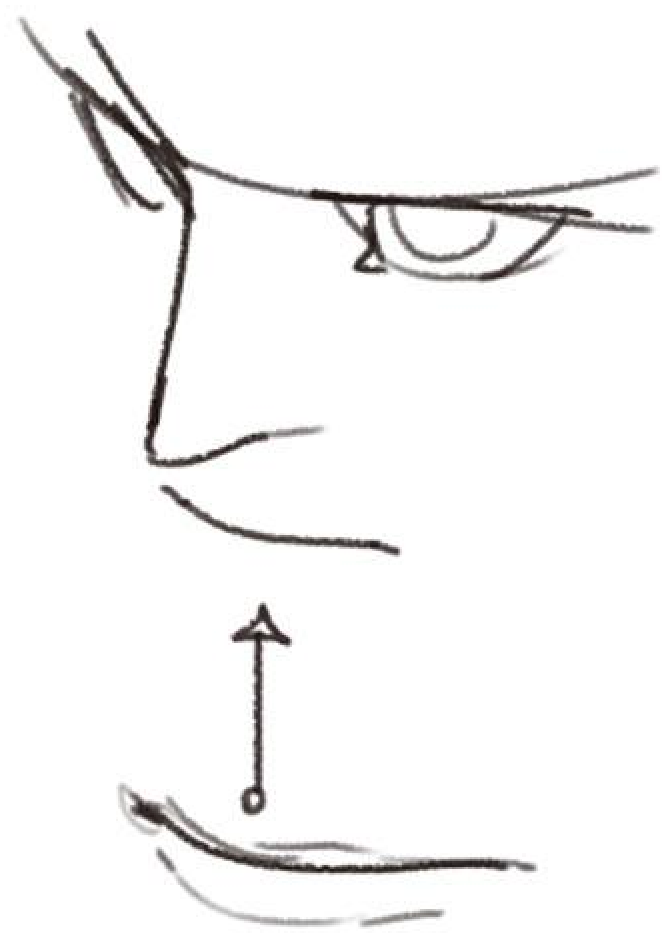




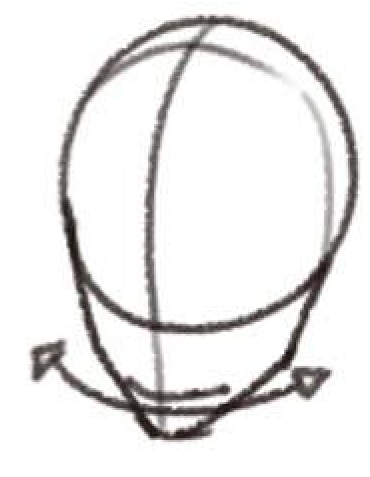
鼻根（鼻の始点）から垂直線を引いたラインよりも唇がはみ出ると口が突き出て見えます。垂直線よりも内側に描くと口を引っ込めているように見えます。



顔の角度が変わると口の形も変わります。





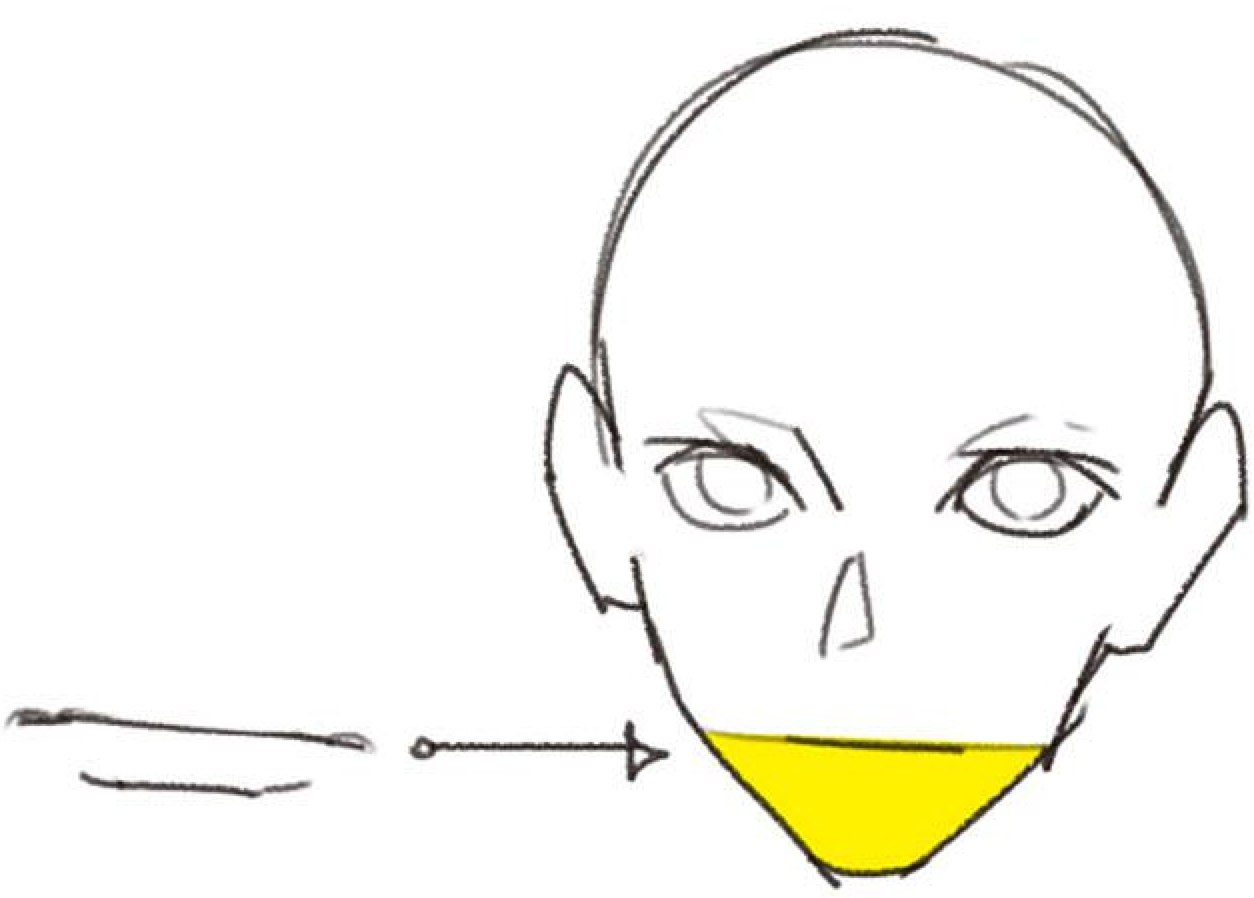


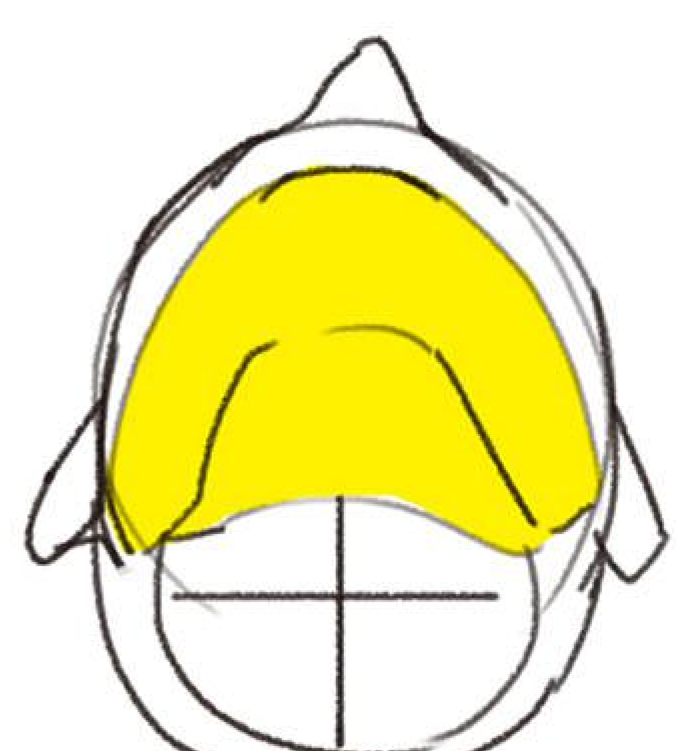
口の形は、顔を下げるときは上向き、顔を上げるときは下向きの曲線を使って描きます。

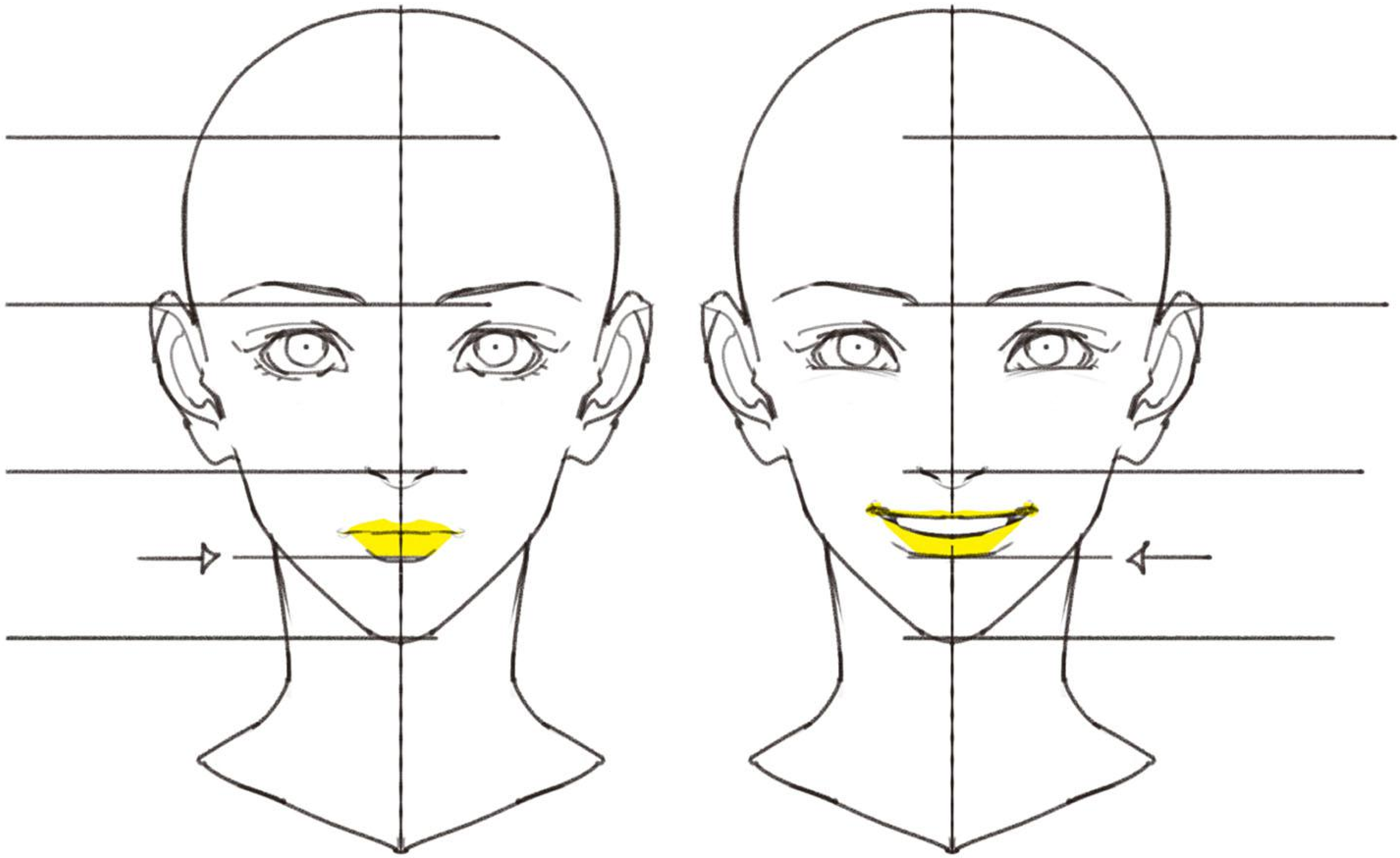




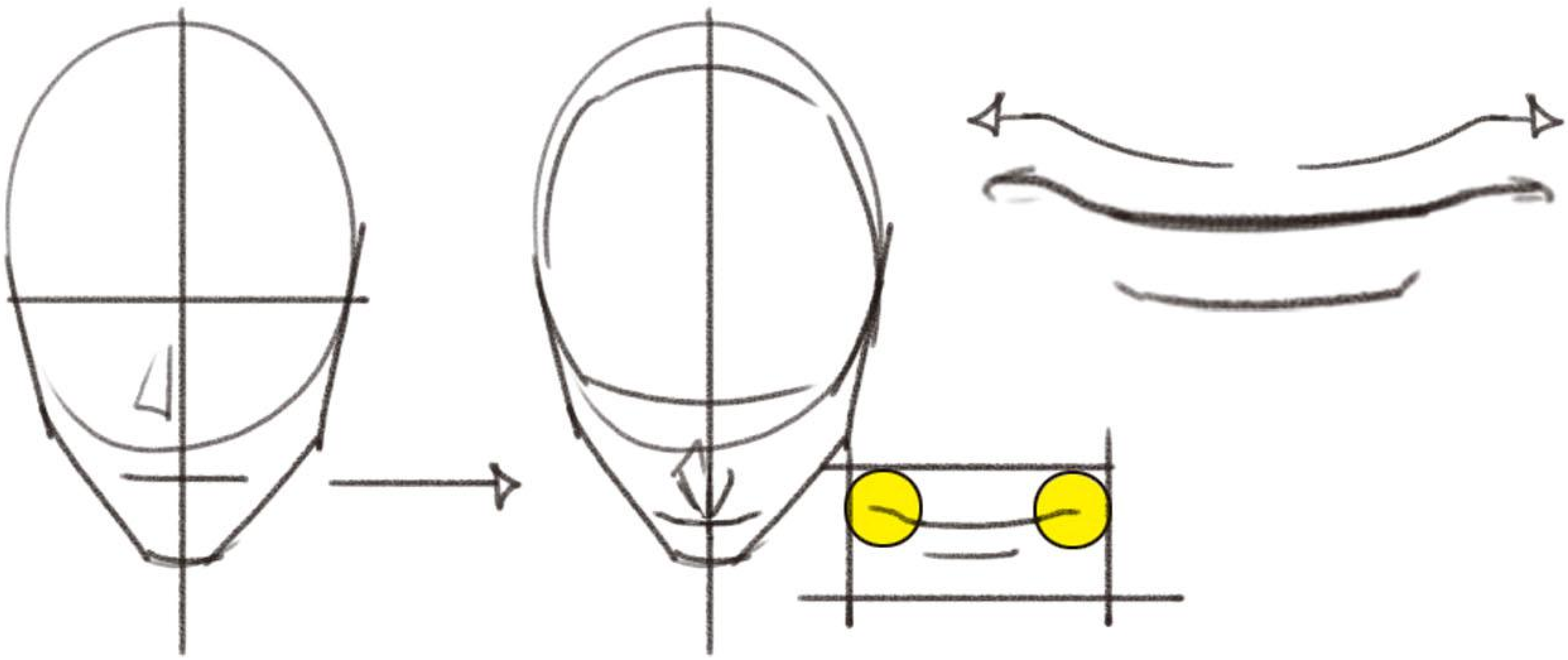




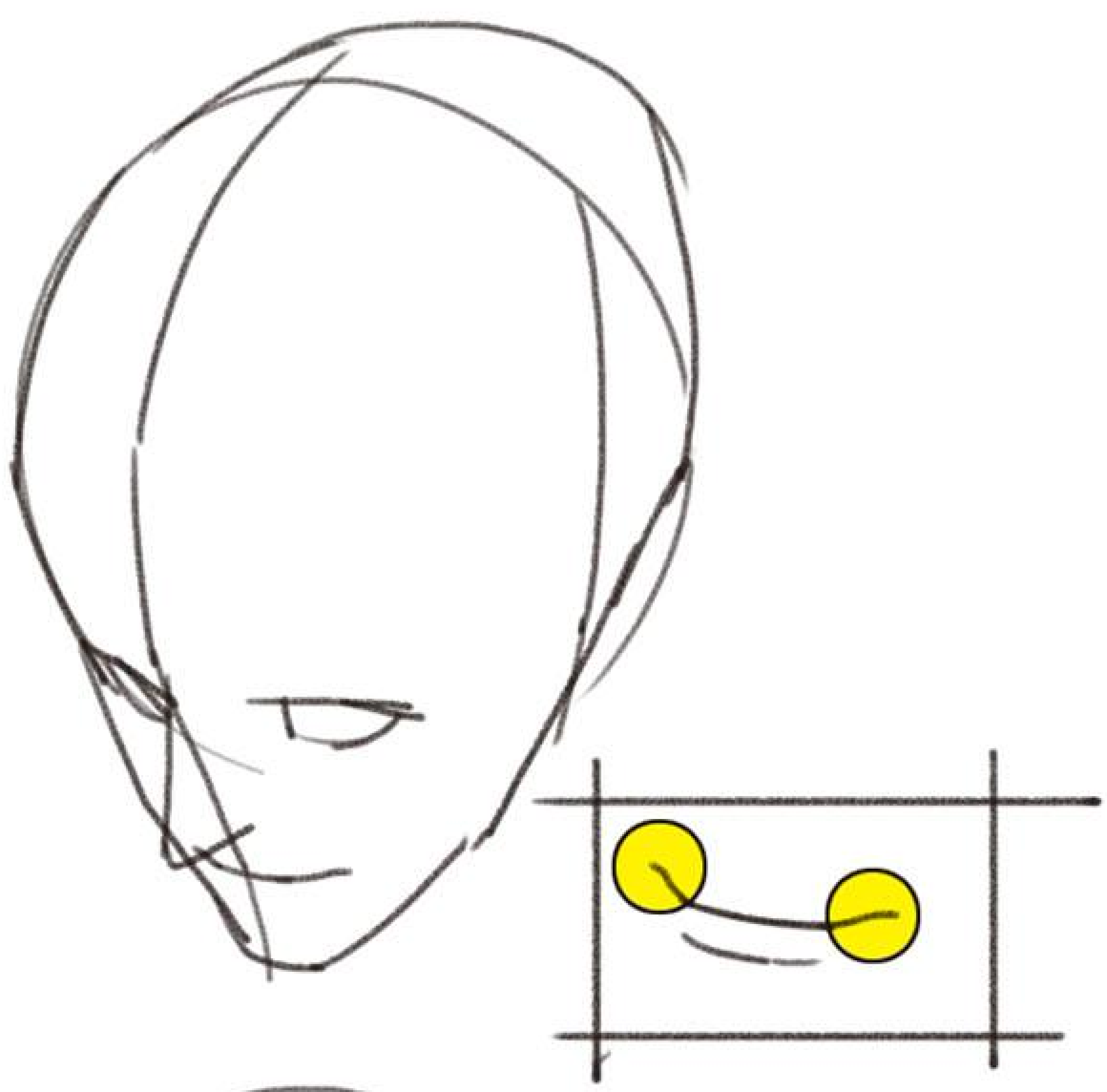




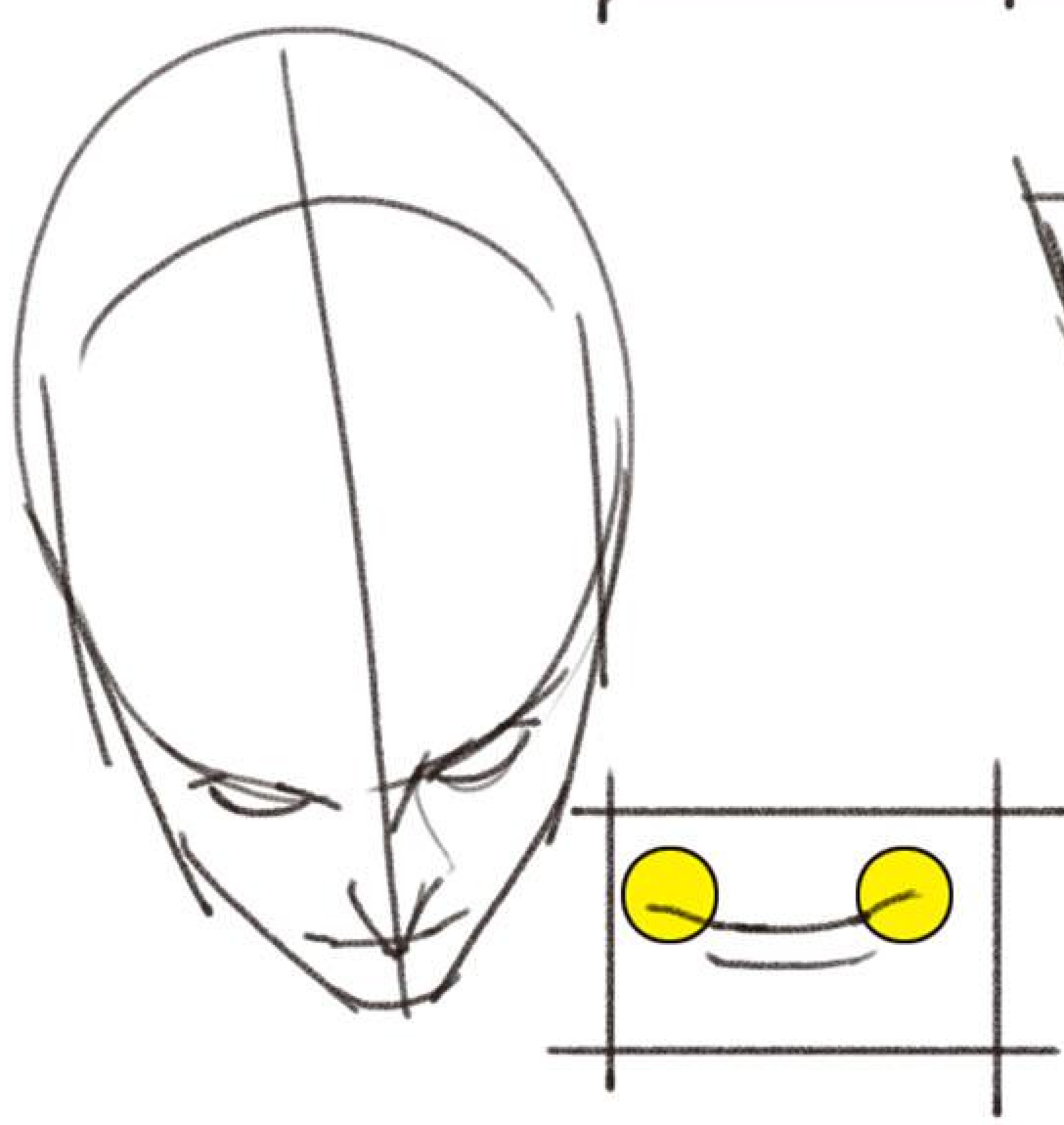
笑うときは、下唇の位置は変わらず、
上唇が持ち上がって歯が見えます。

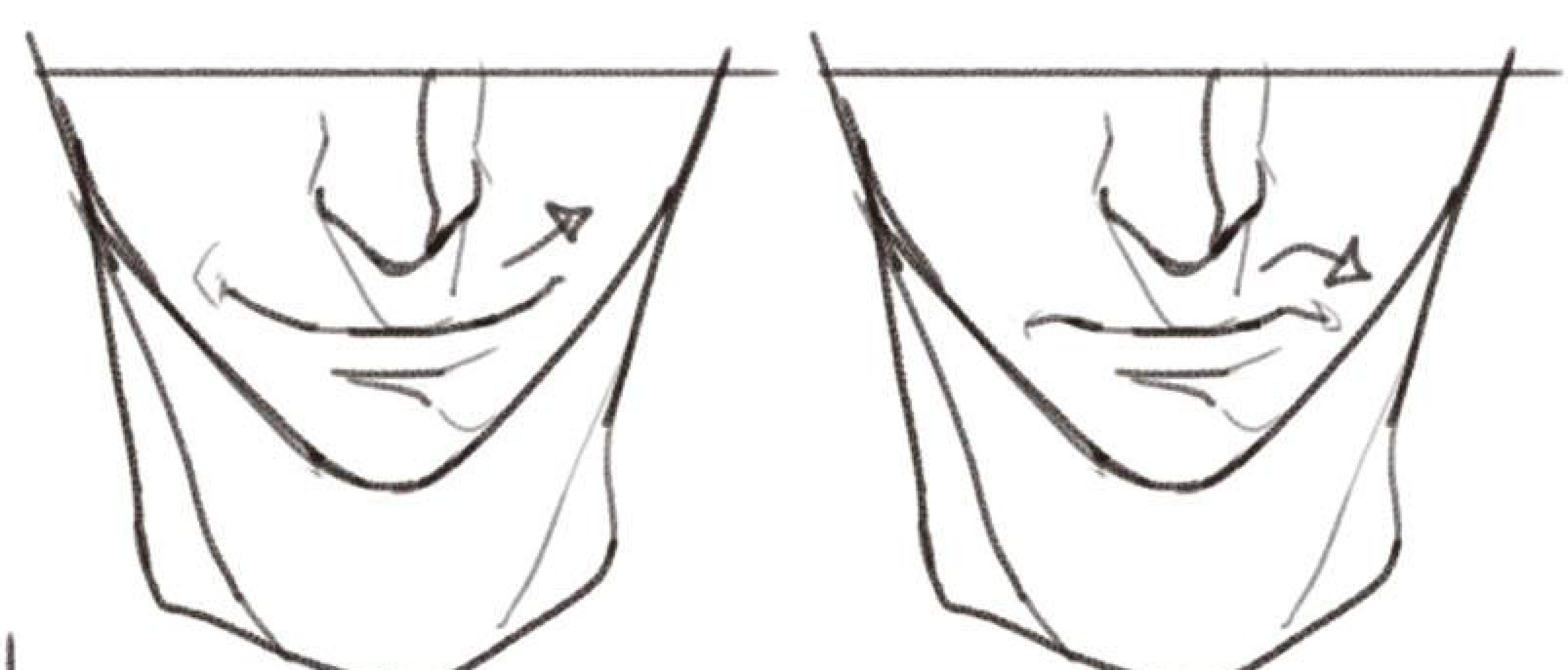


ハイアングルで顔を描くときは、口角
を持ち上げると立体的に見えます。



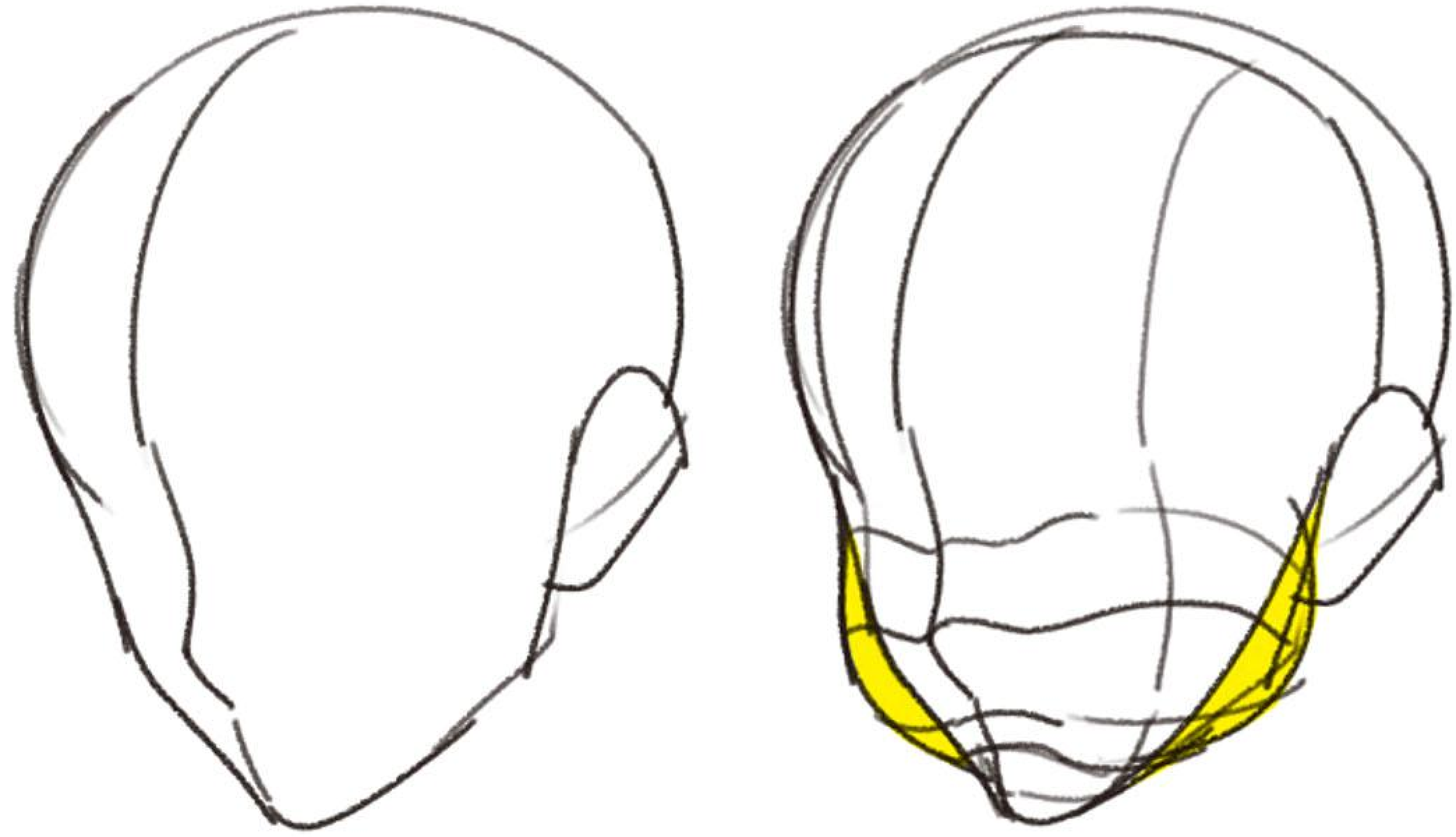
口角を最後まで上げたり、上げてから
下げたりすると、ハイアングルのとき
の表情の変化を表現できます。



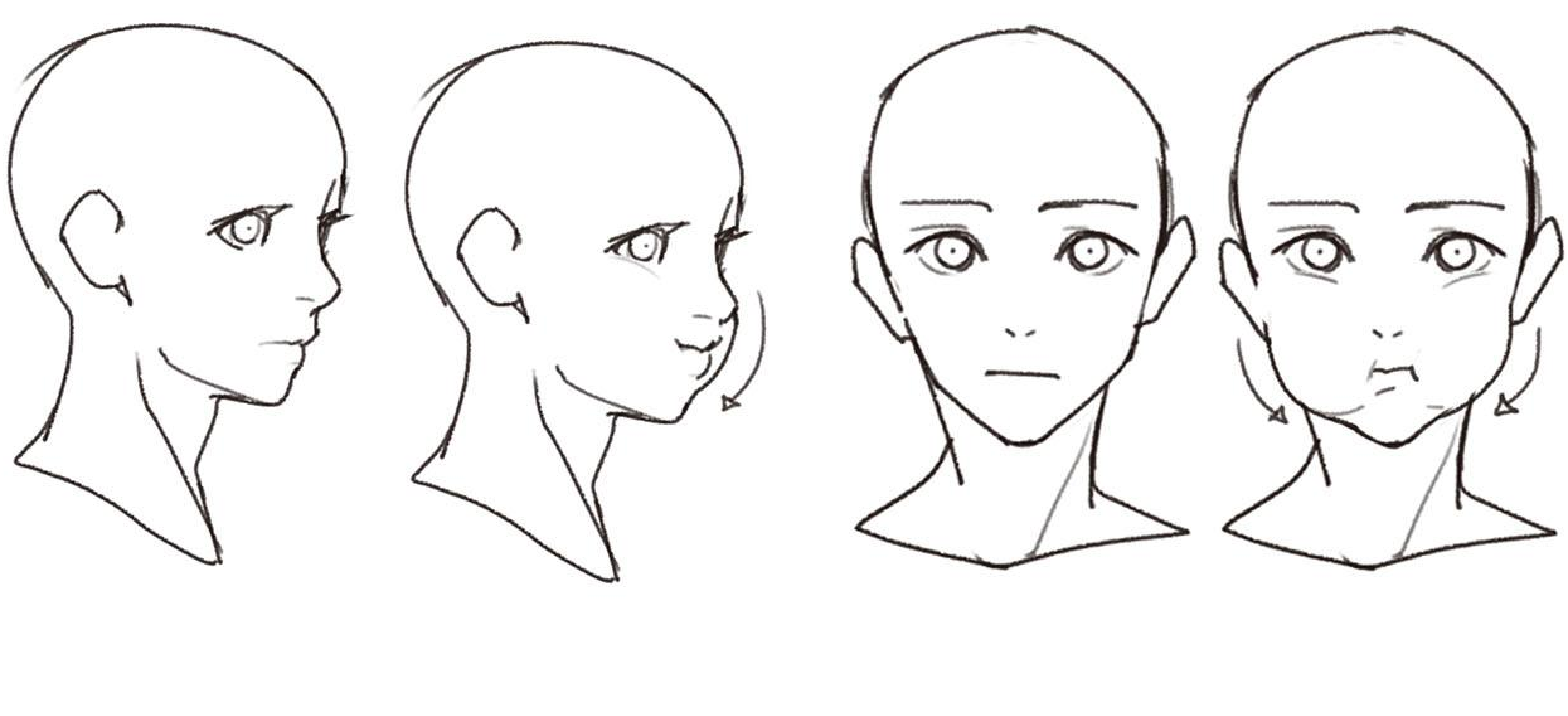


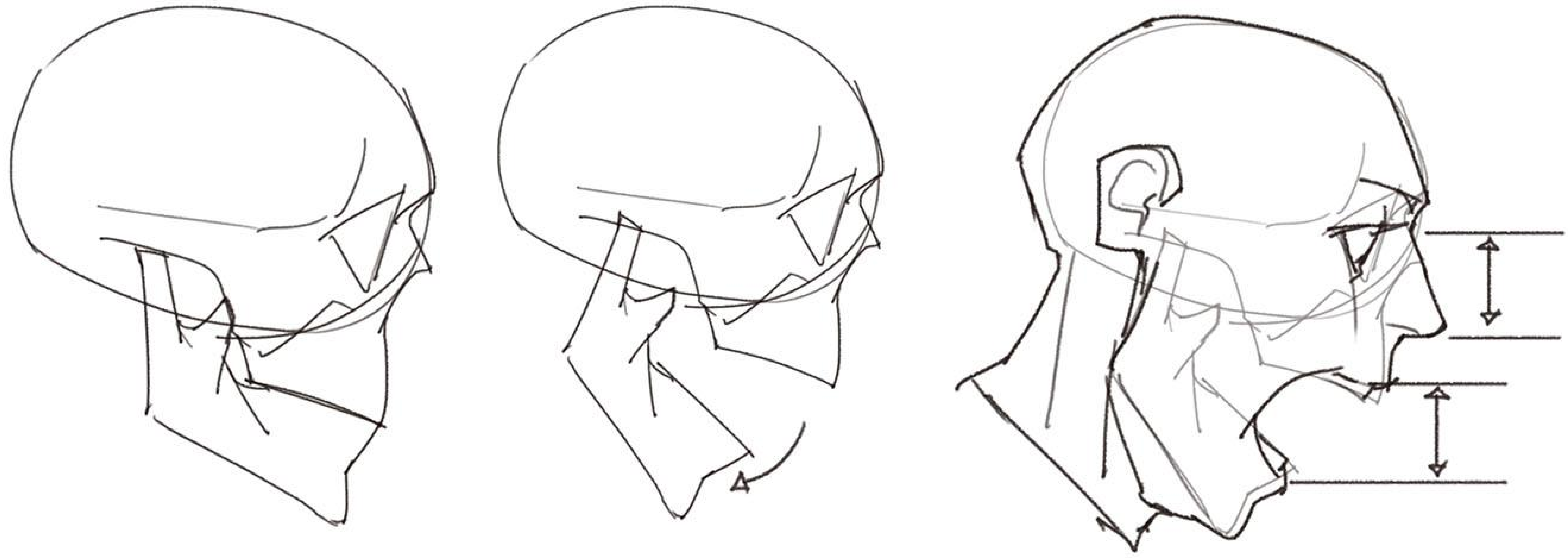
口

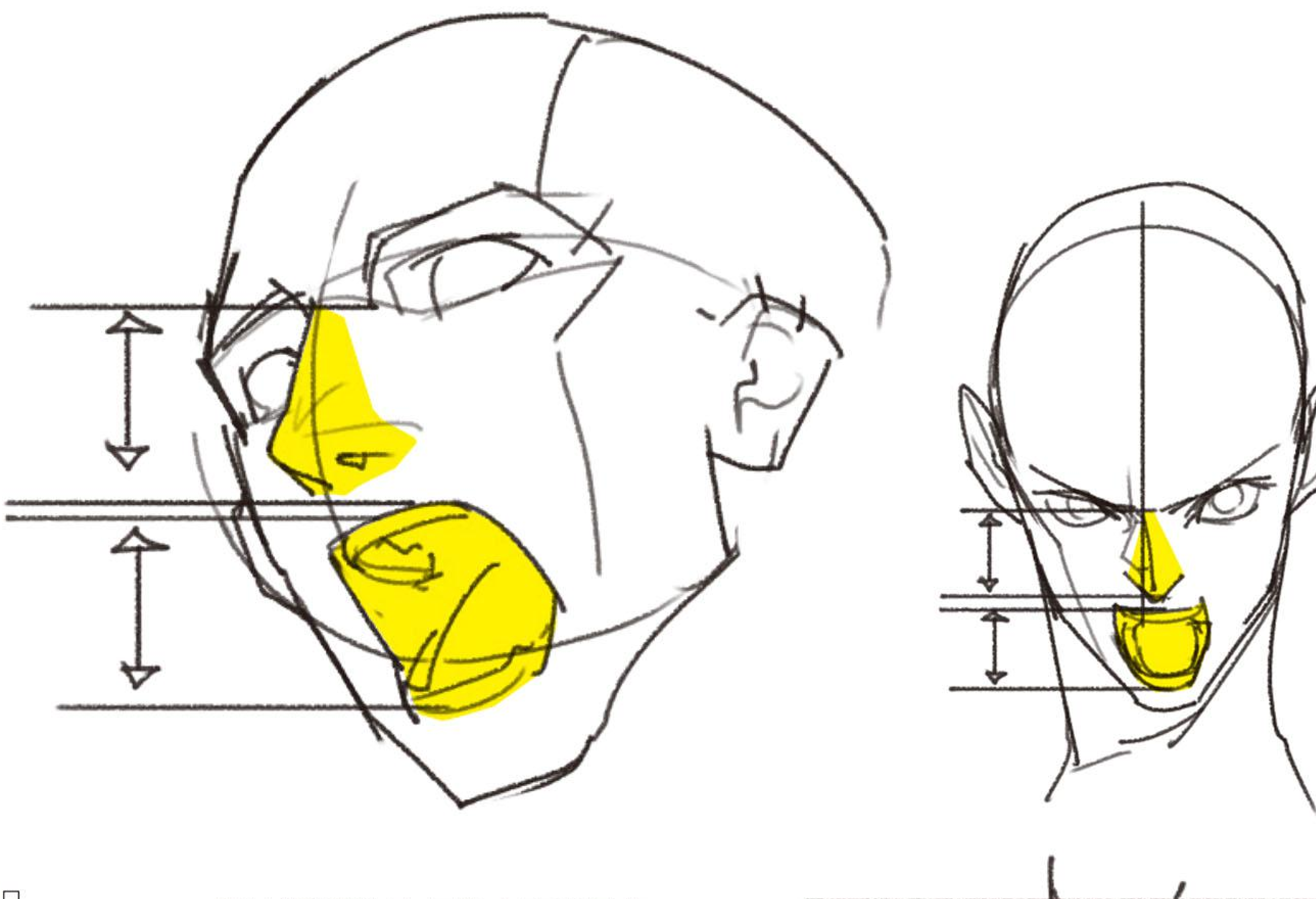




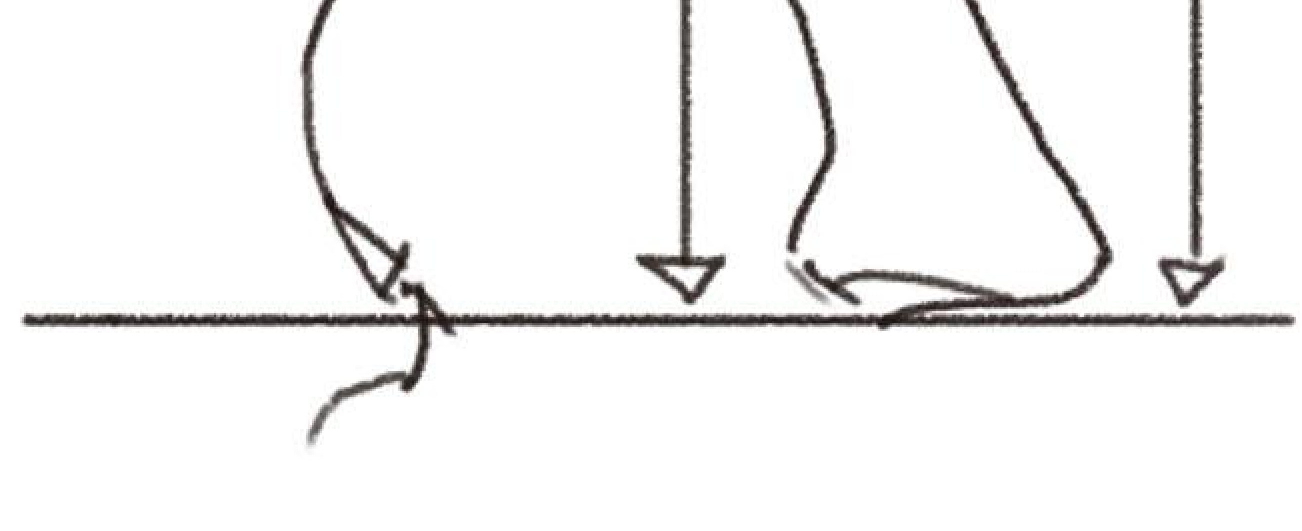
頬を膨らませるときは、元の輪郭に頬の部分だけ膨らんだシルエットを描き、唇はすぼませて表現します。

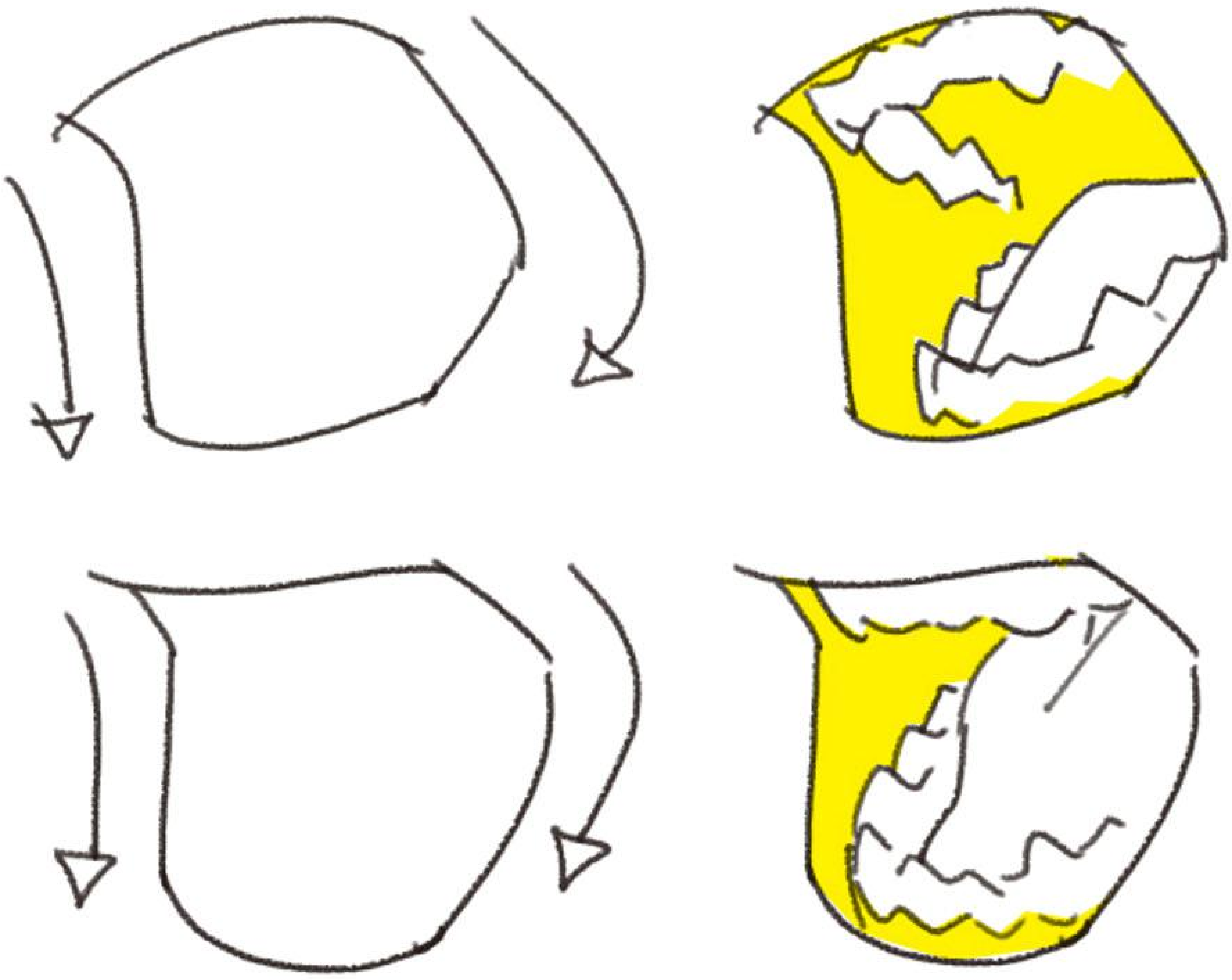




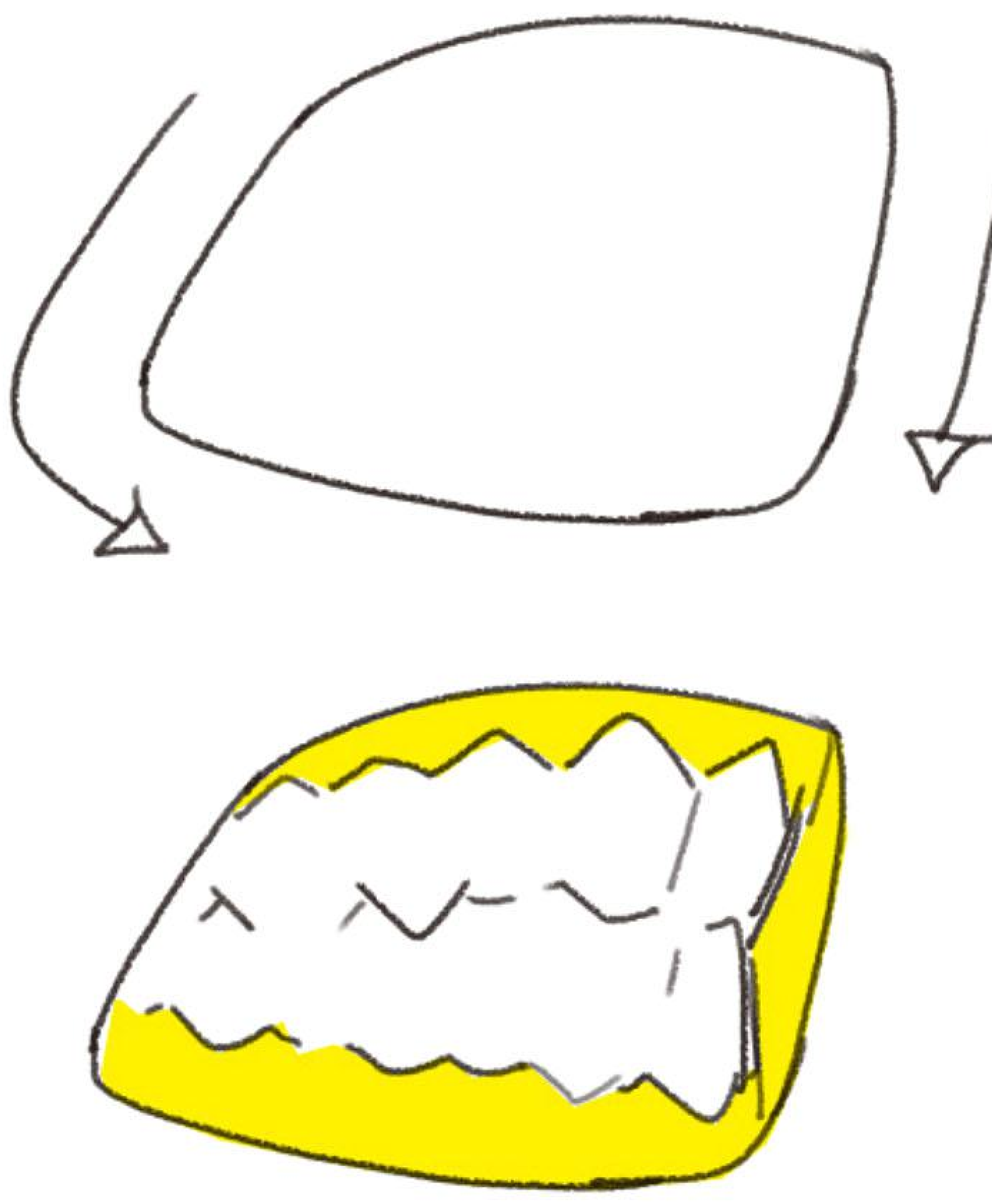


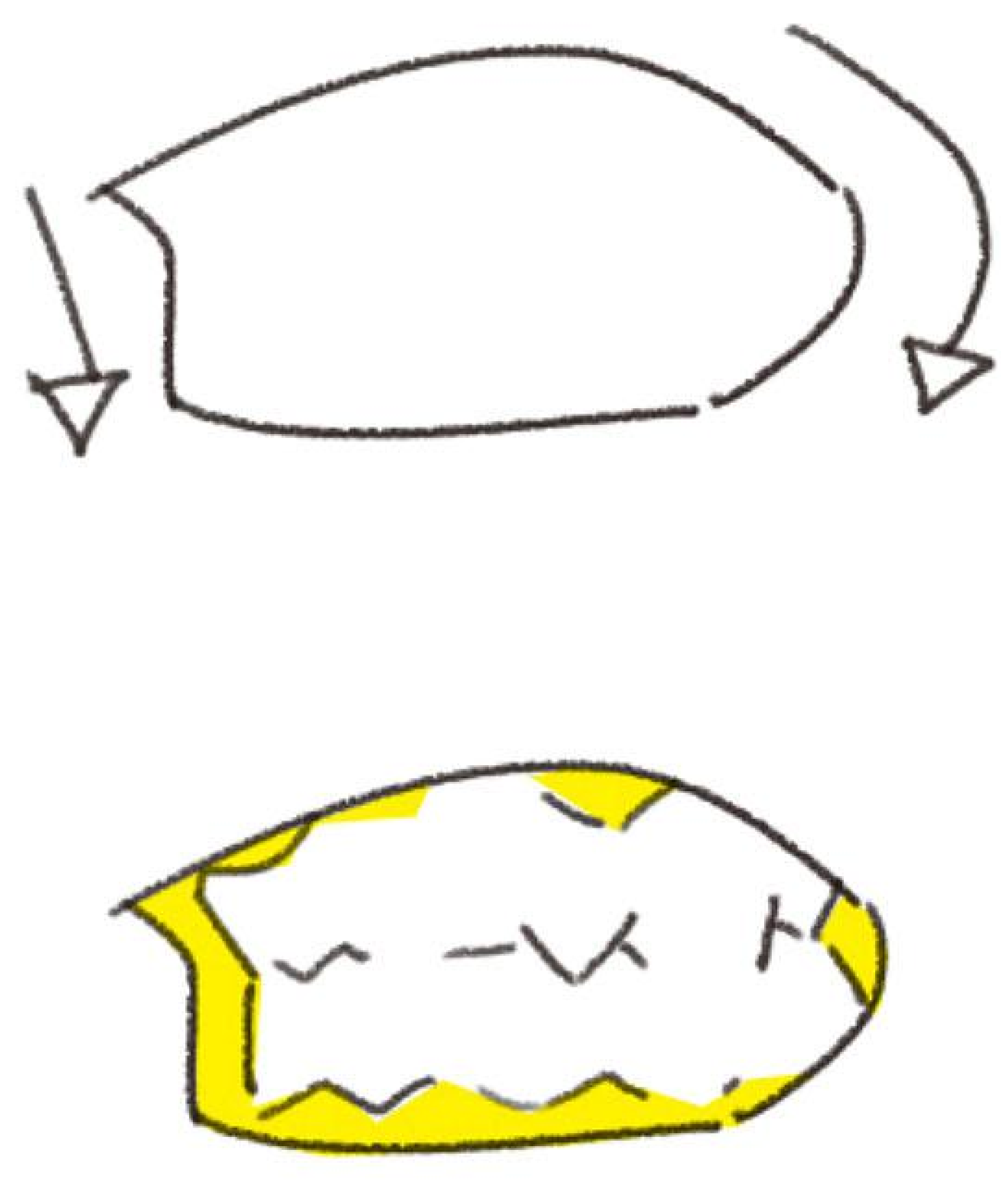
思い切り開けた口の上下の長さは、鼻の長さと同じくらいです。その範囲を超えると違和感があります。ですが、マンガ的な表現の場合は例外です。

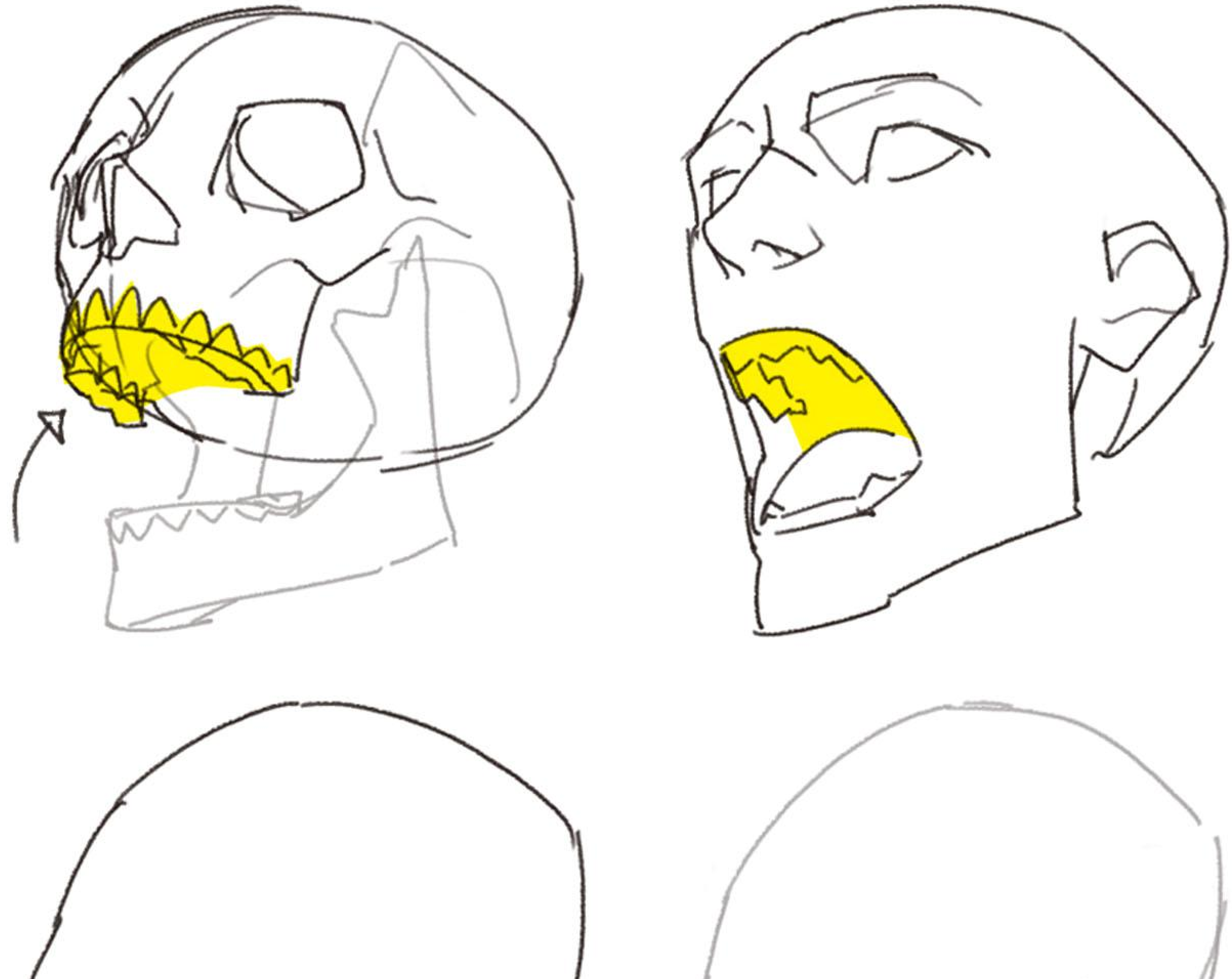




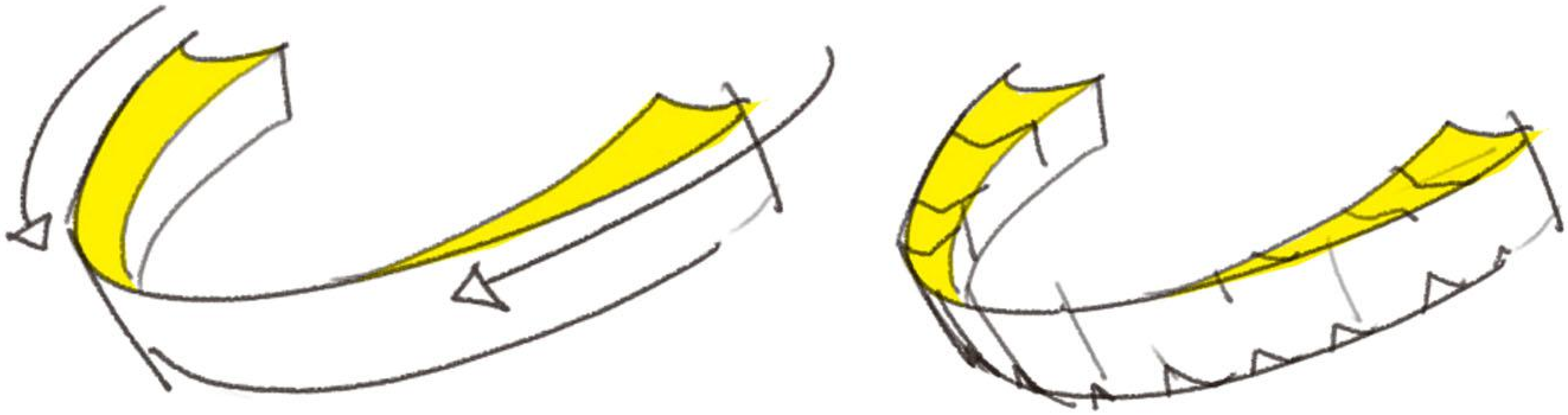
顔の角度が半側面状態の
ときに口を開けると、口の
両端の角度が異なります。







口を開けると、ローアングルのときは上の歯が主に見え、ハイアングルのときは下の歯が主に見えます。

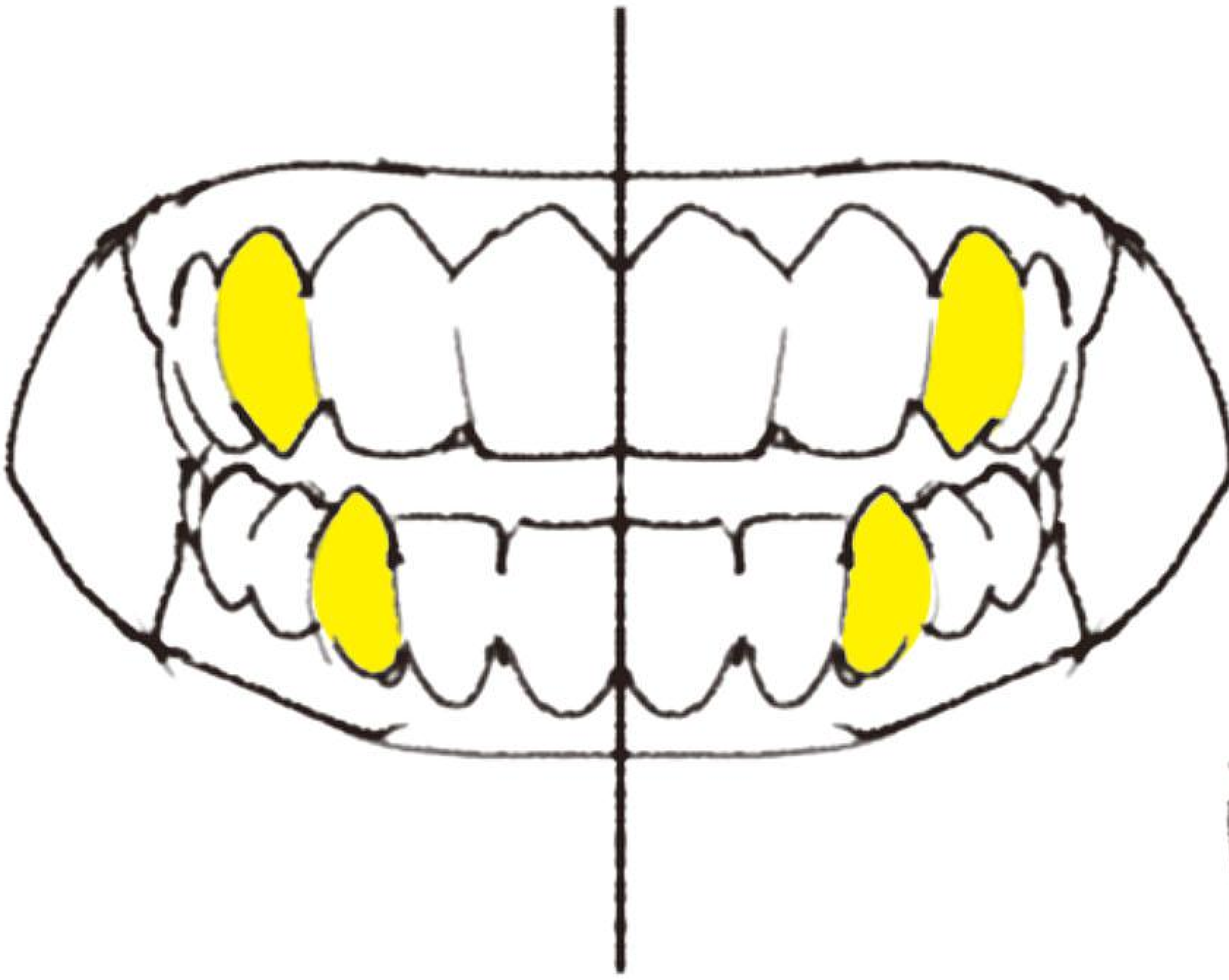


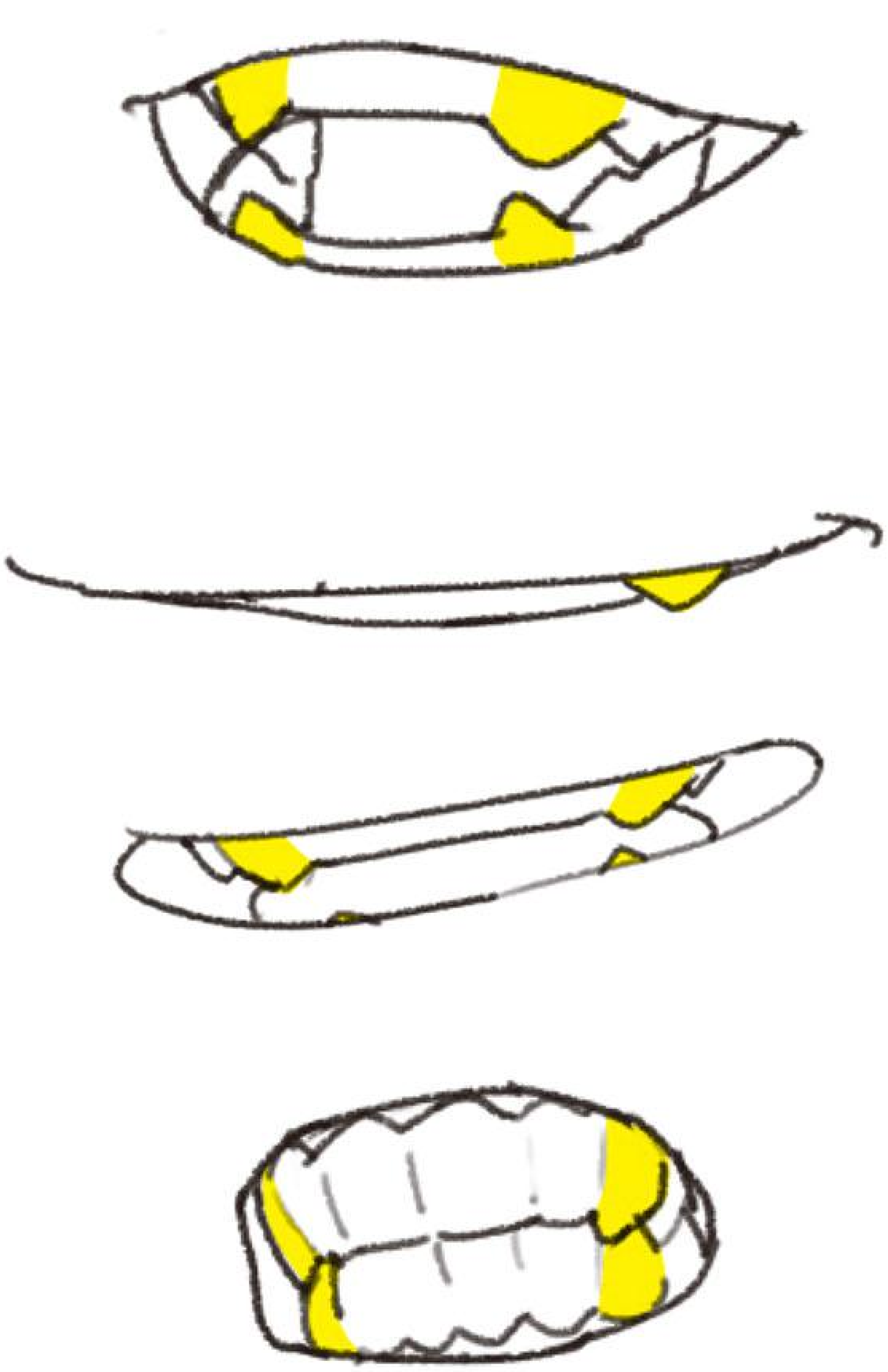


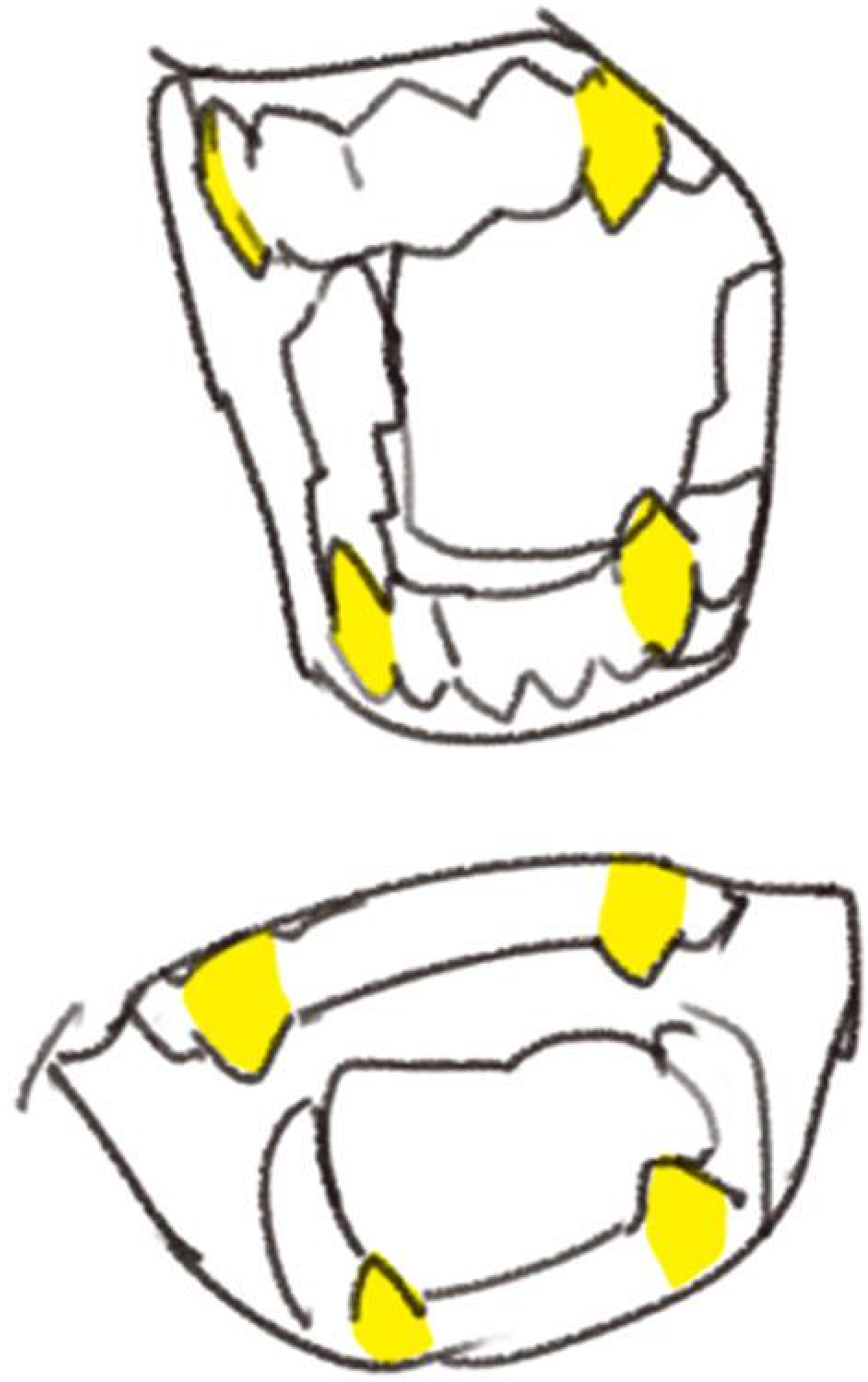
口を開けて歯を描くときは、
奥歯の面積を意識して描くと
よいでしょう。歯の面積は前
歯へ向かうほど狭くなります。



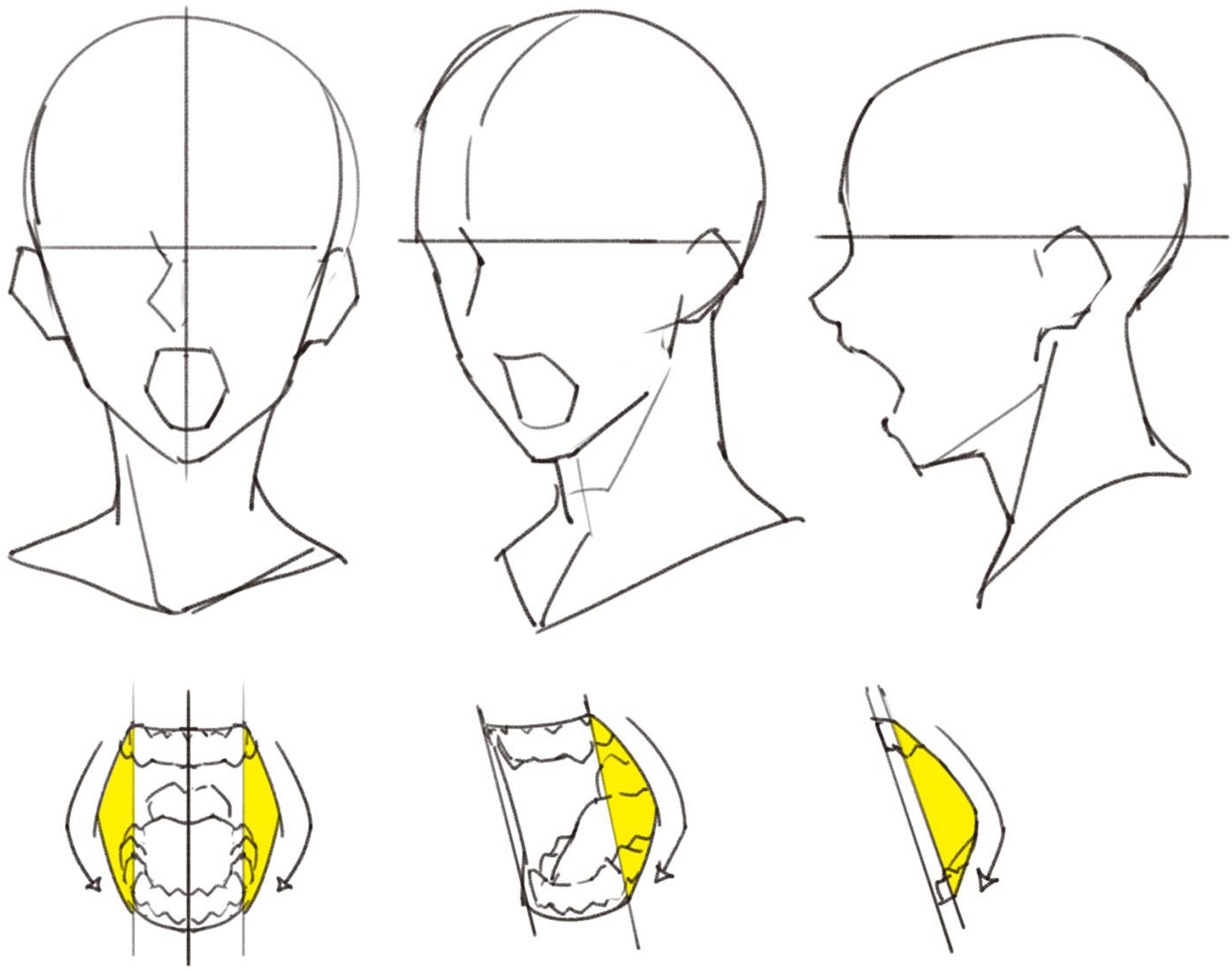




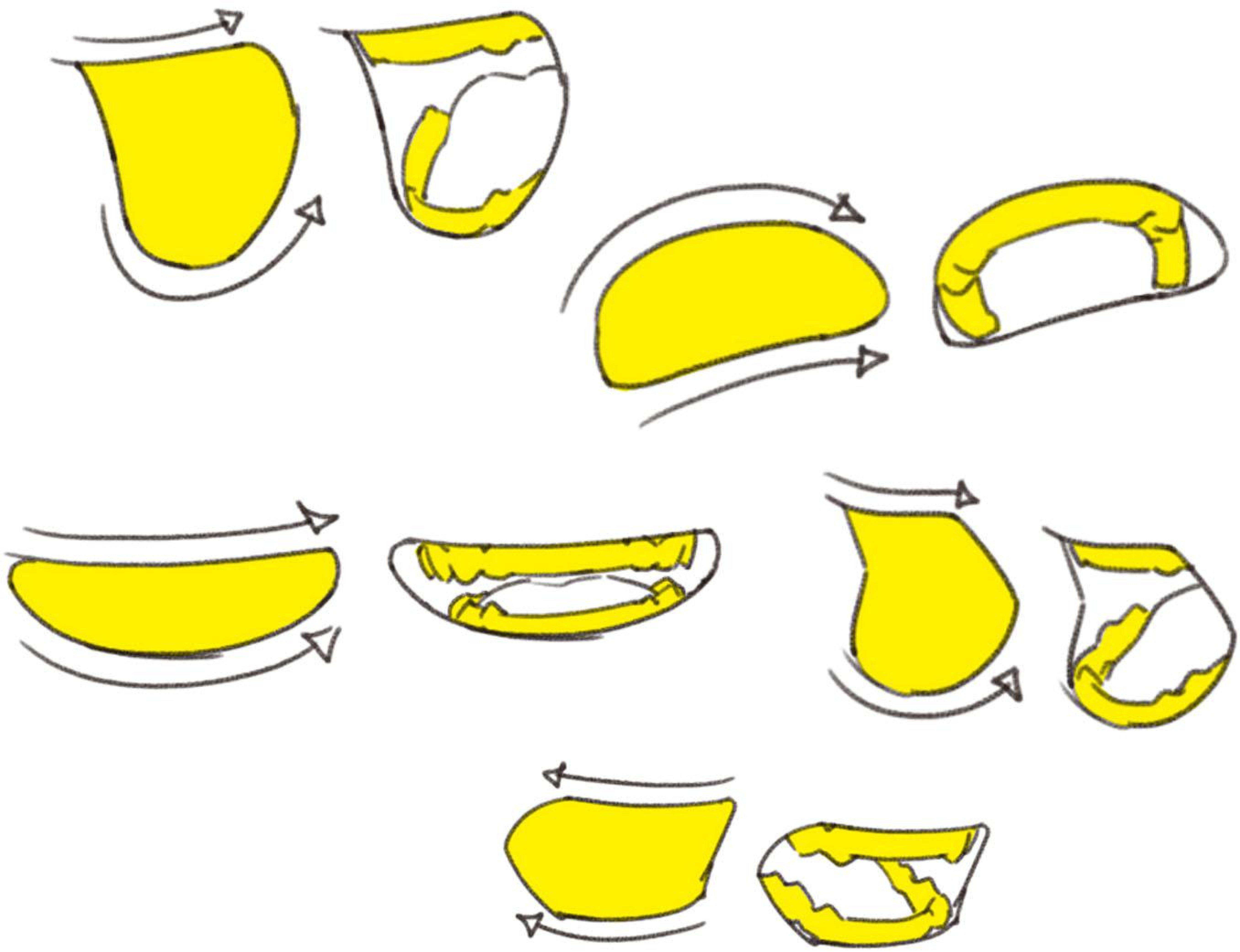


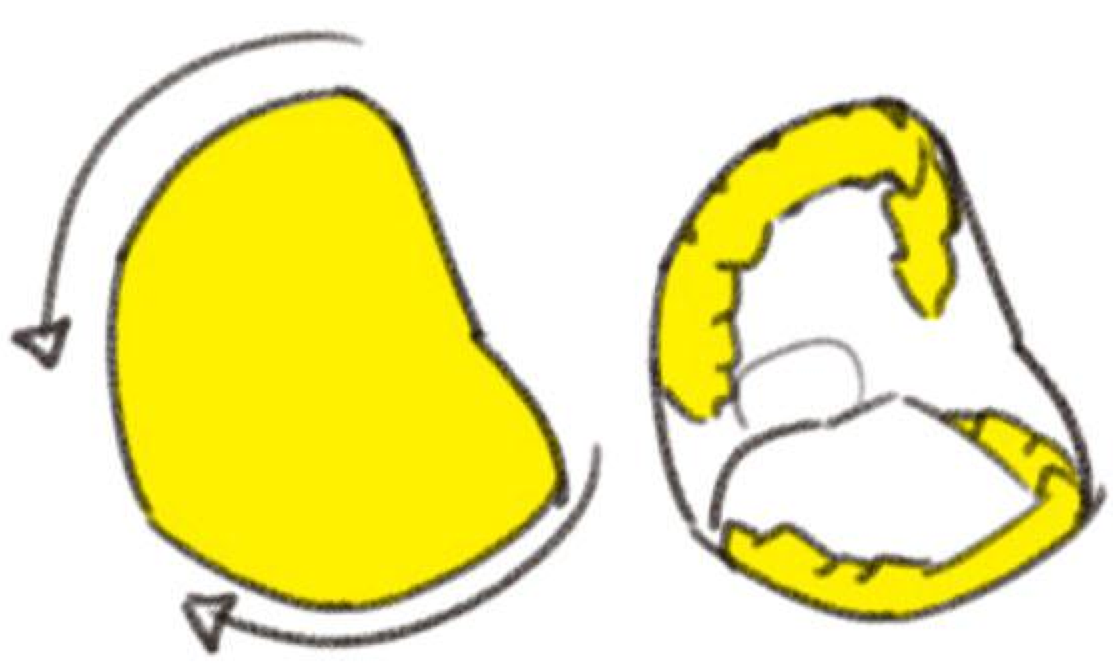


歯を簡単にきれいに描きたいときは、
犬歯を目立たせるとよいでしょう。犬
歯は、前歯から数えて3番目の歯です。



口を大きく広げたとき、口の端の空間を
三角形に設定して描きましょう。

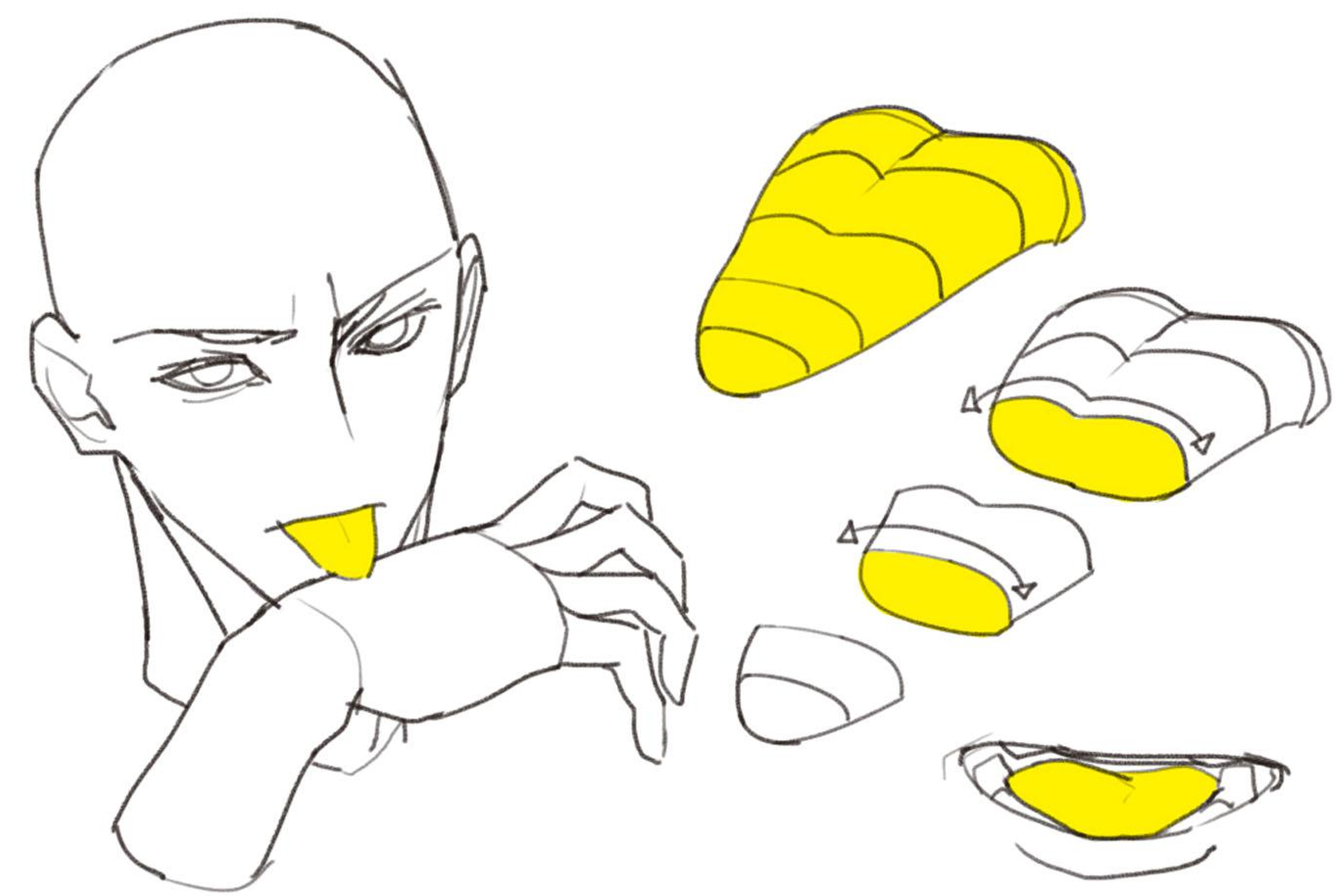




口

口を開けたとき、下唇のシルエット
に合わせて歯も同じ方向に流れを
作るとよいでしょう。



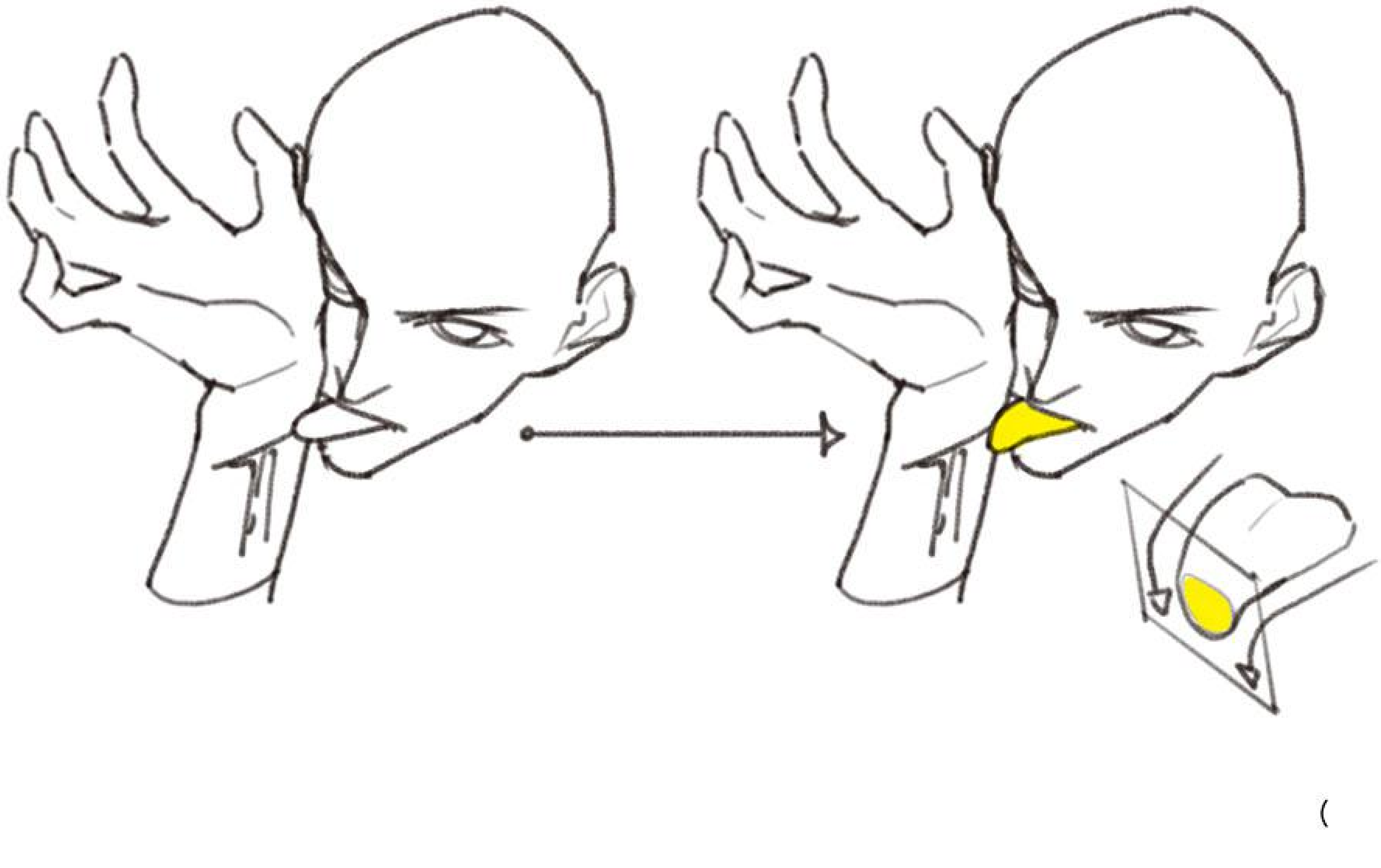


舌の内側は中央に線を引いておうとつを作り、舌先へ向かうほど中央線がなくなって薄くなります。

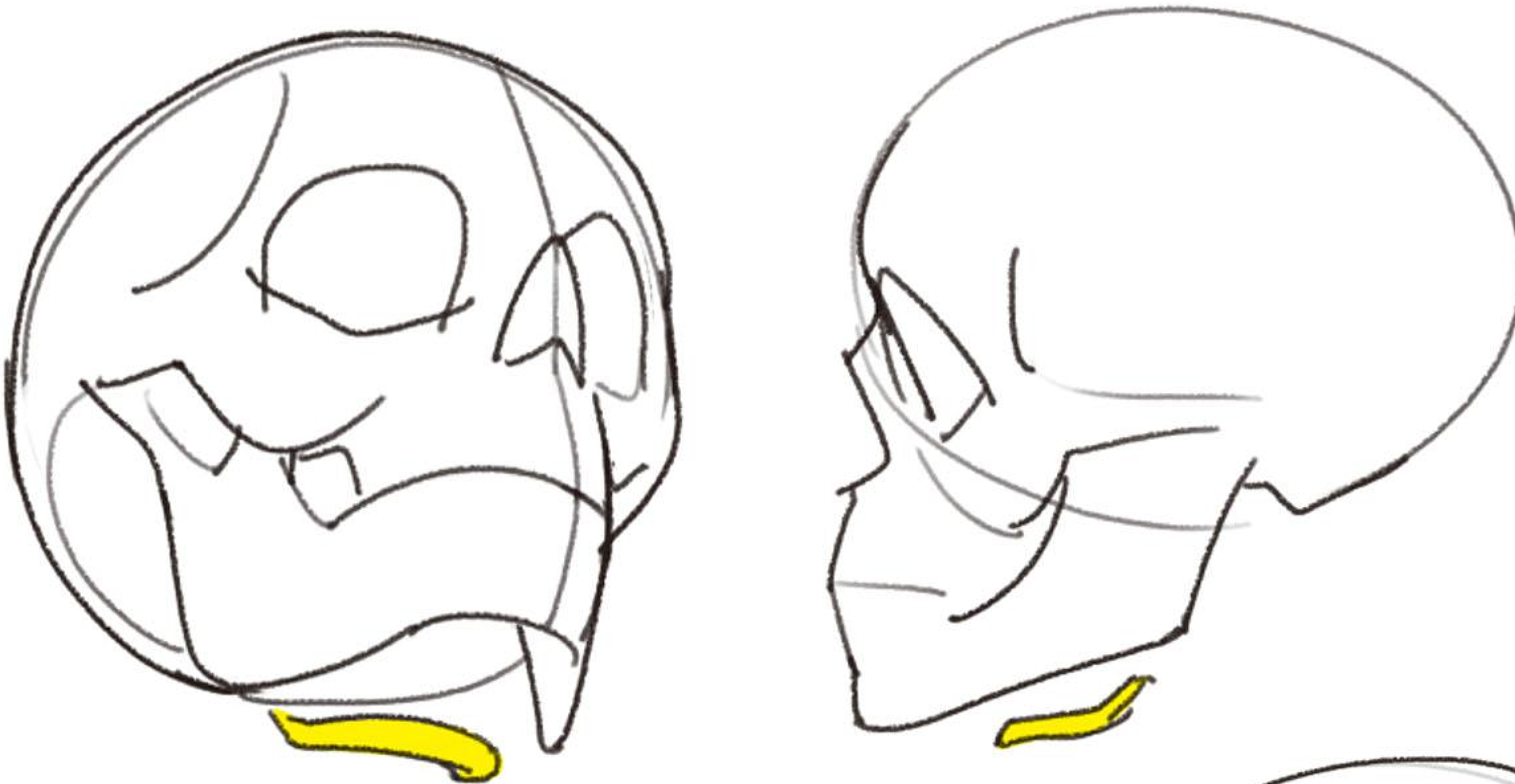




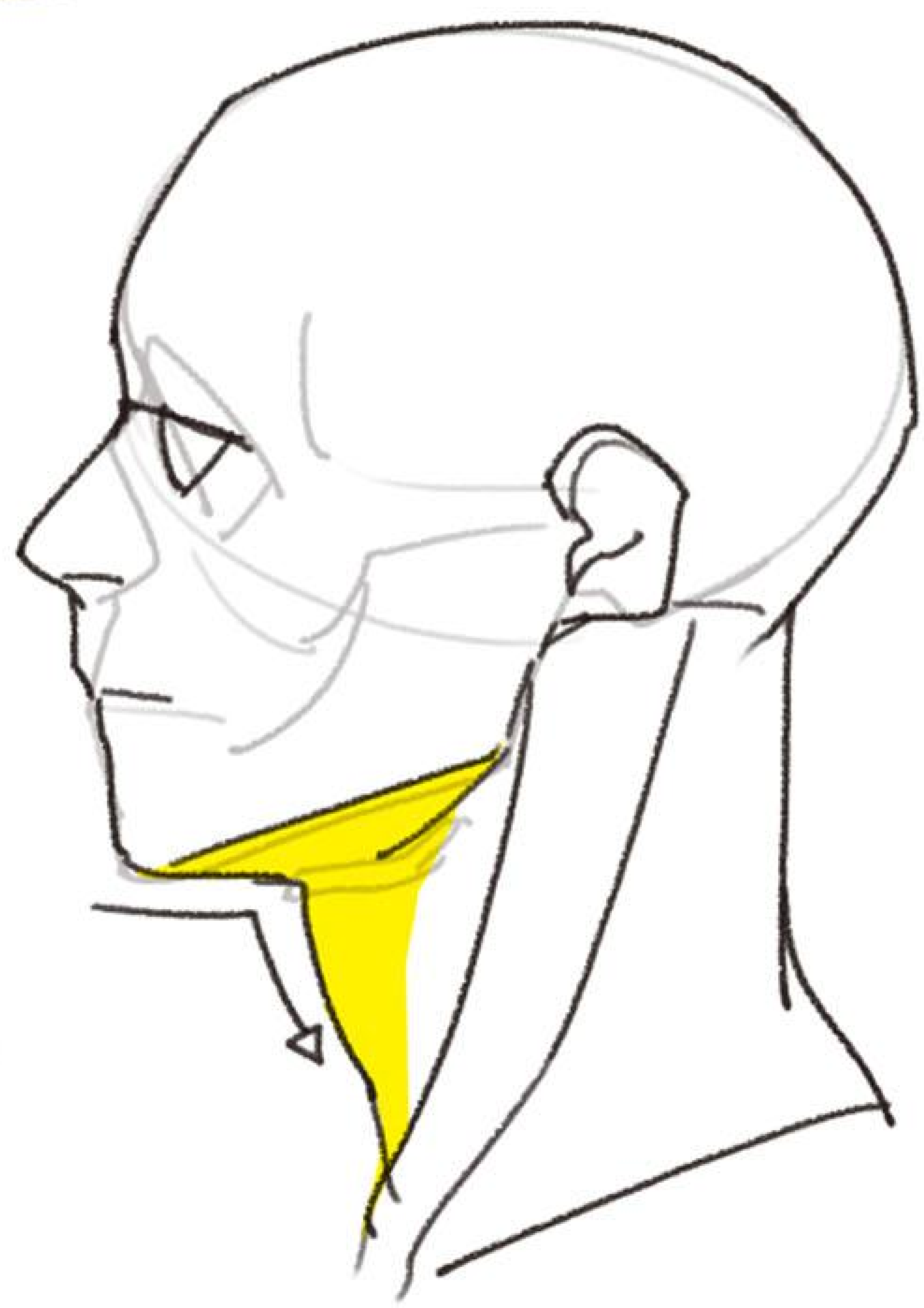
舌が触れるときは、舌先を少し曲げます。



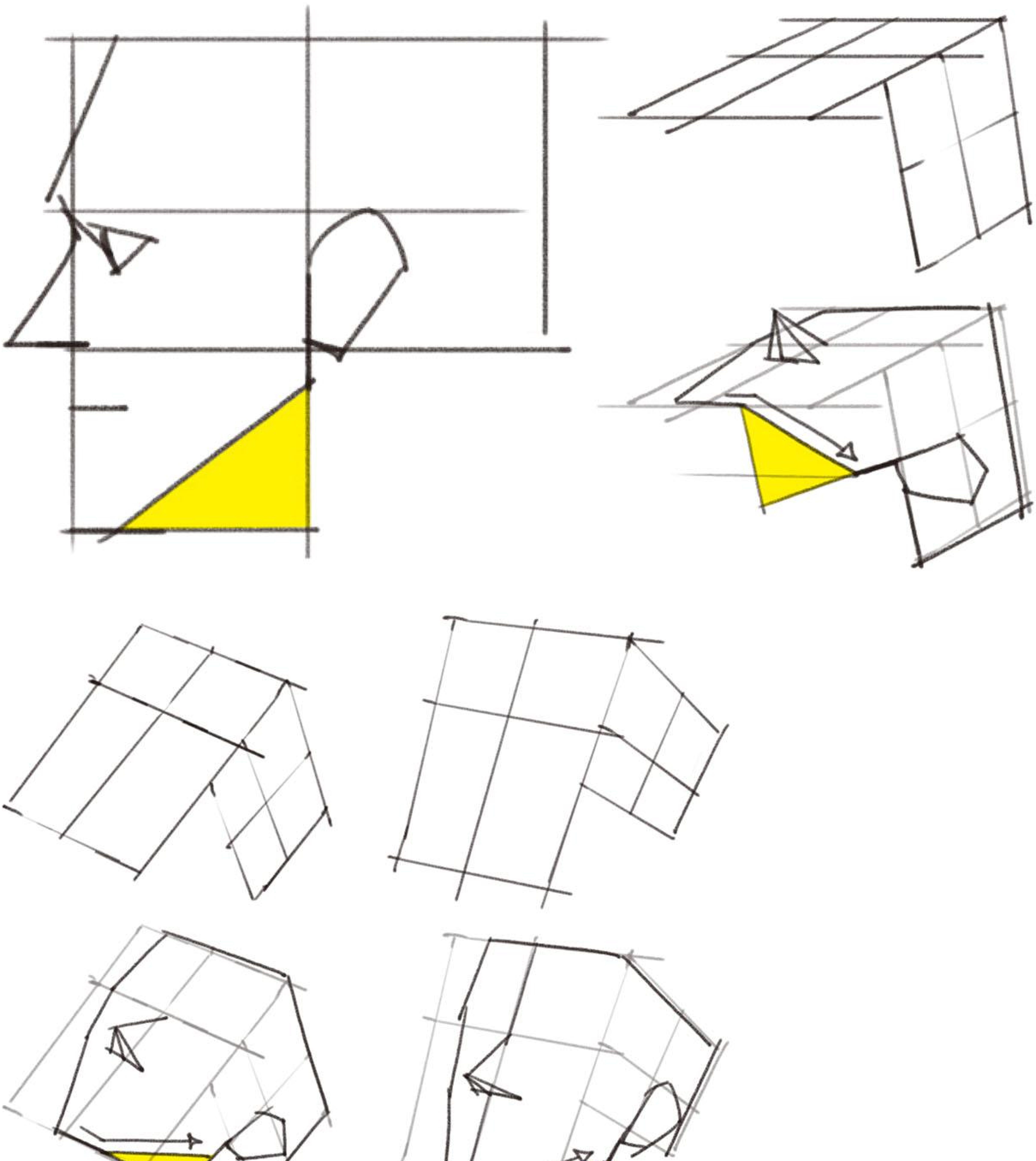
あご



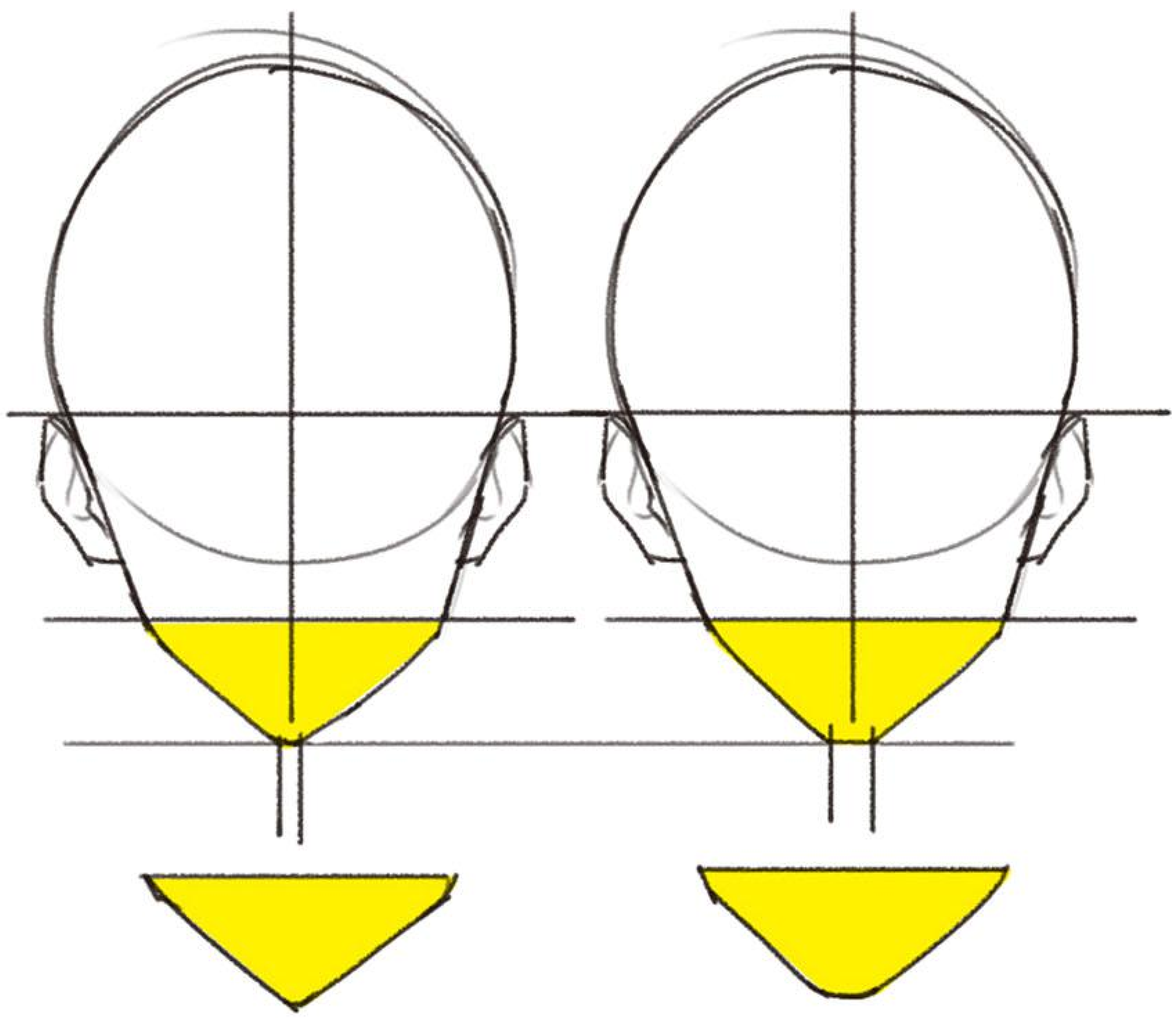
あごの下に位置する舌骨の影響で、顔と首の境界線が折れ曲がる構造になります。



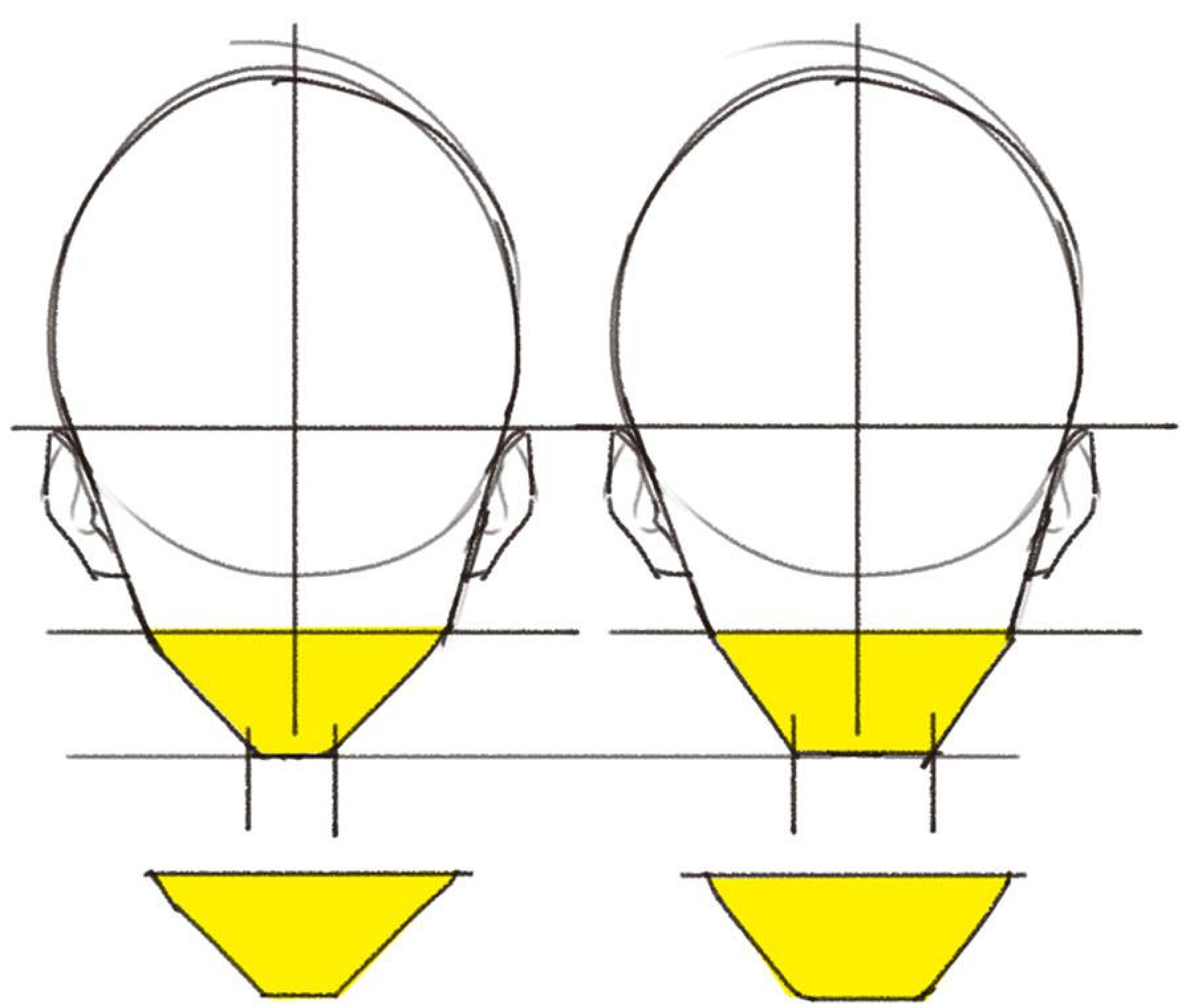




顔を上げたときのあごの角度は、あごの位置から耳の下まで斜線を引いてアタリをとります。このとき三角形の空間ができます。



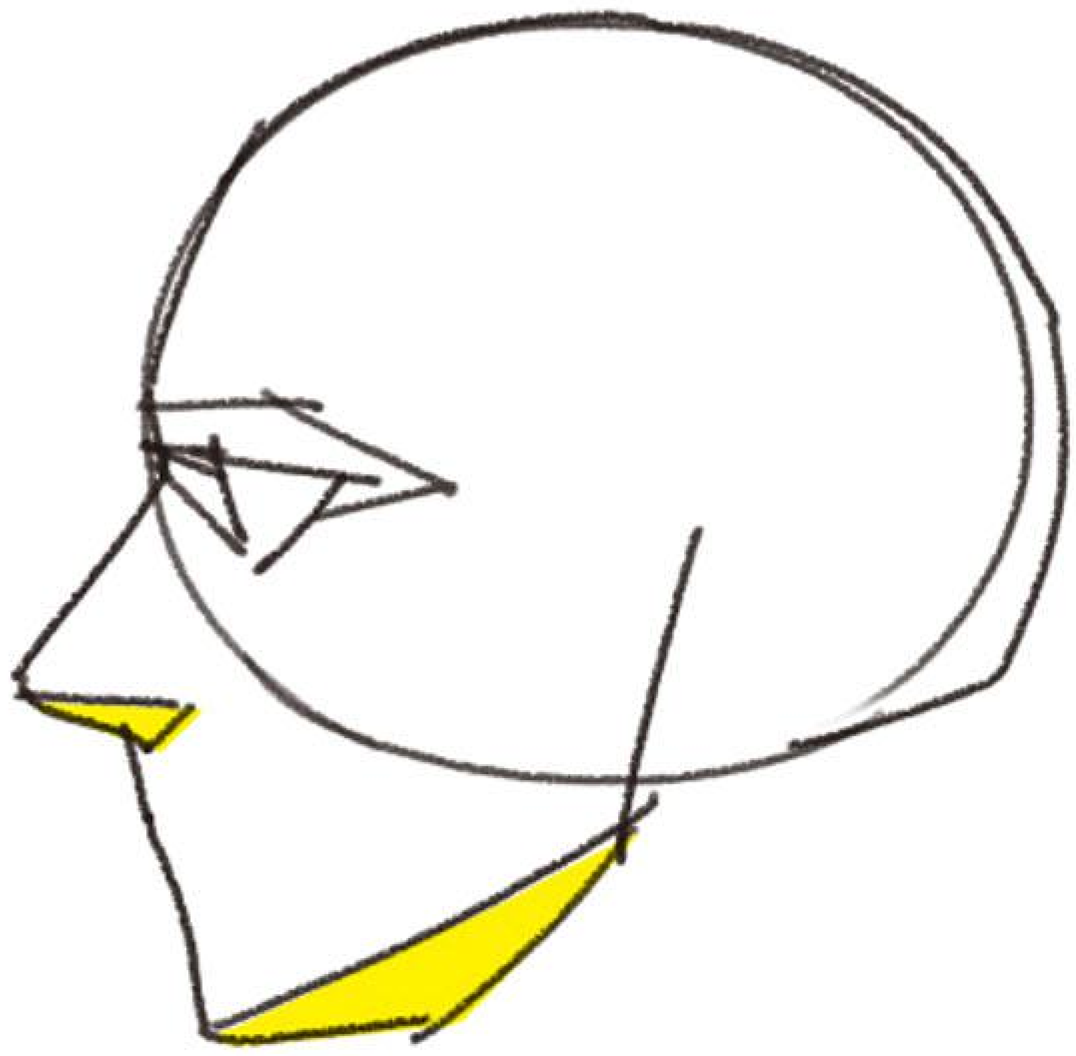
あごの面積を変えるだけでも、いろいろな
輪郭を簡単に描き分けられます。



あご

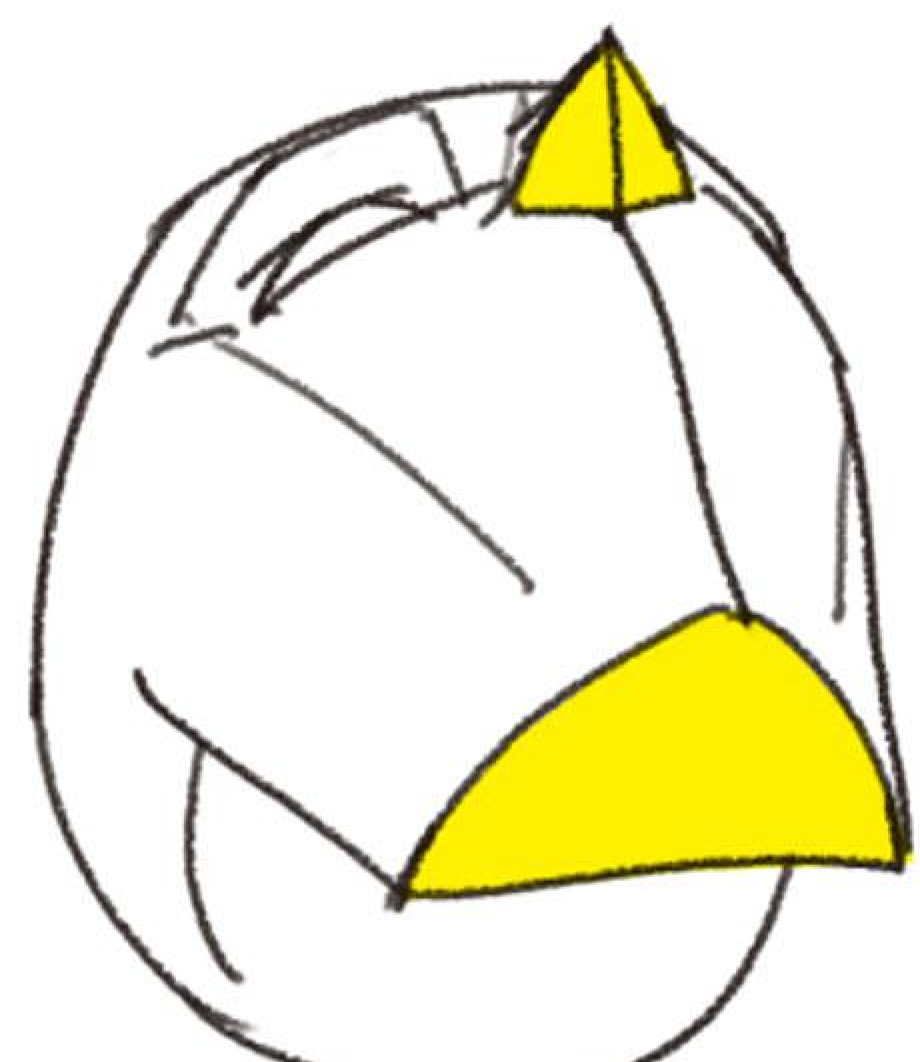


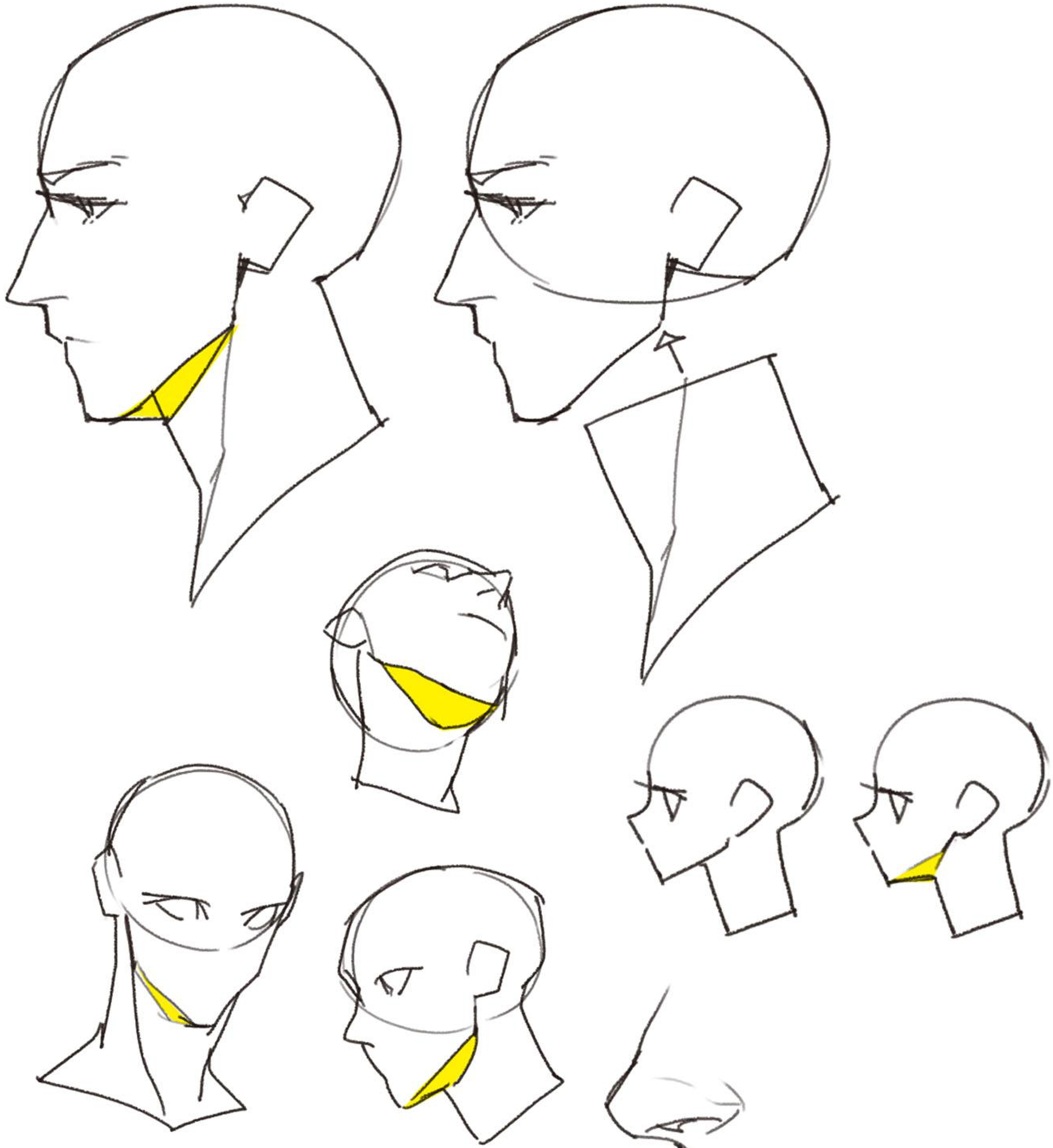
鼻の下面がたくさん見えるほど、同じ角度のあごの下面もたくさん見えます。逆に、鼻の下面が斜めに見えたり少しだけしか見えない角度のときは、あごの下面も似たような角度になります。











角度によって違いはありますが、
顔と首を自然につなげる三角
形のあごの肉があります。



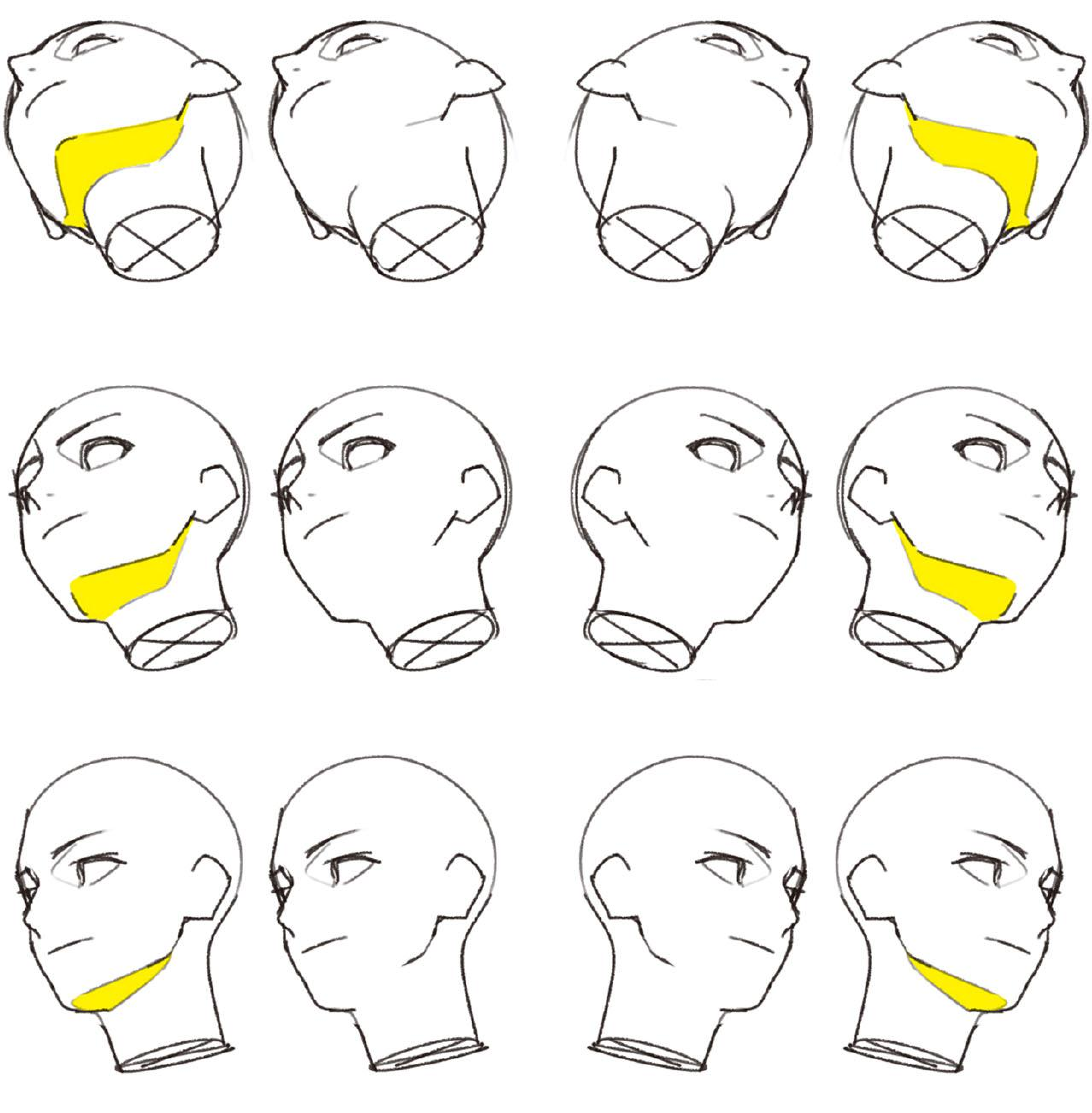




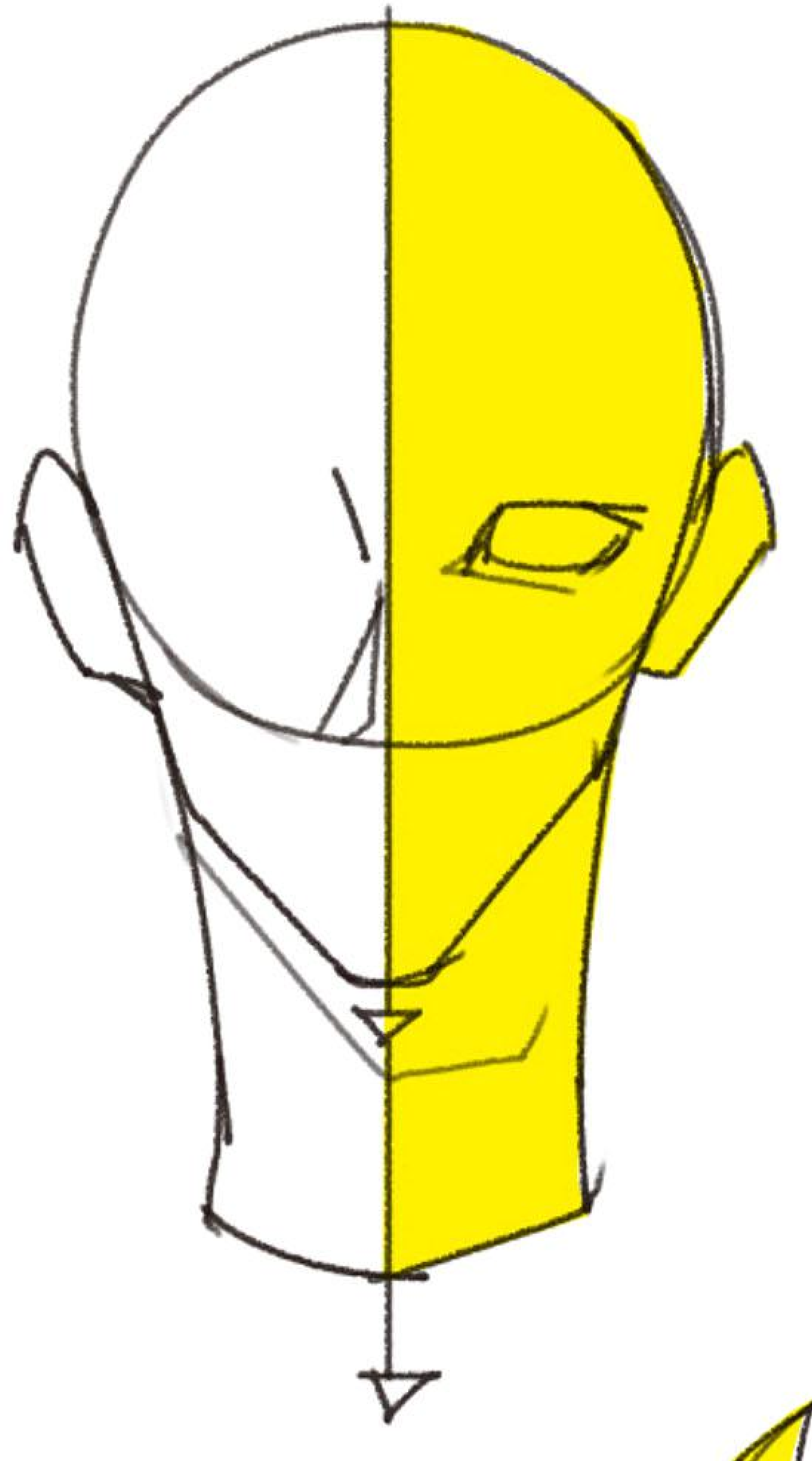


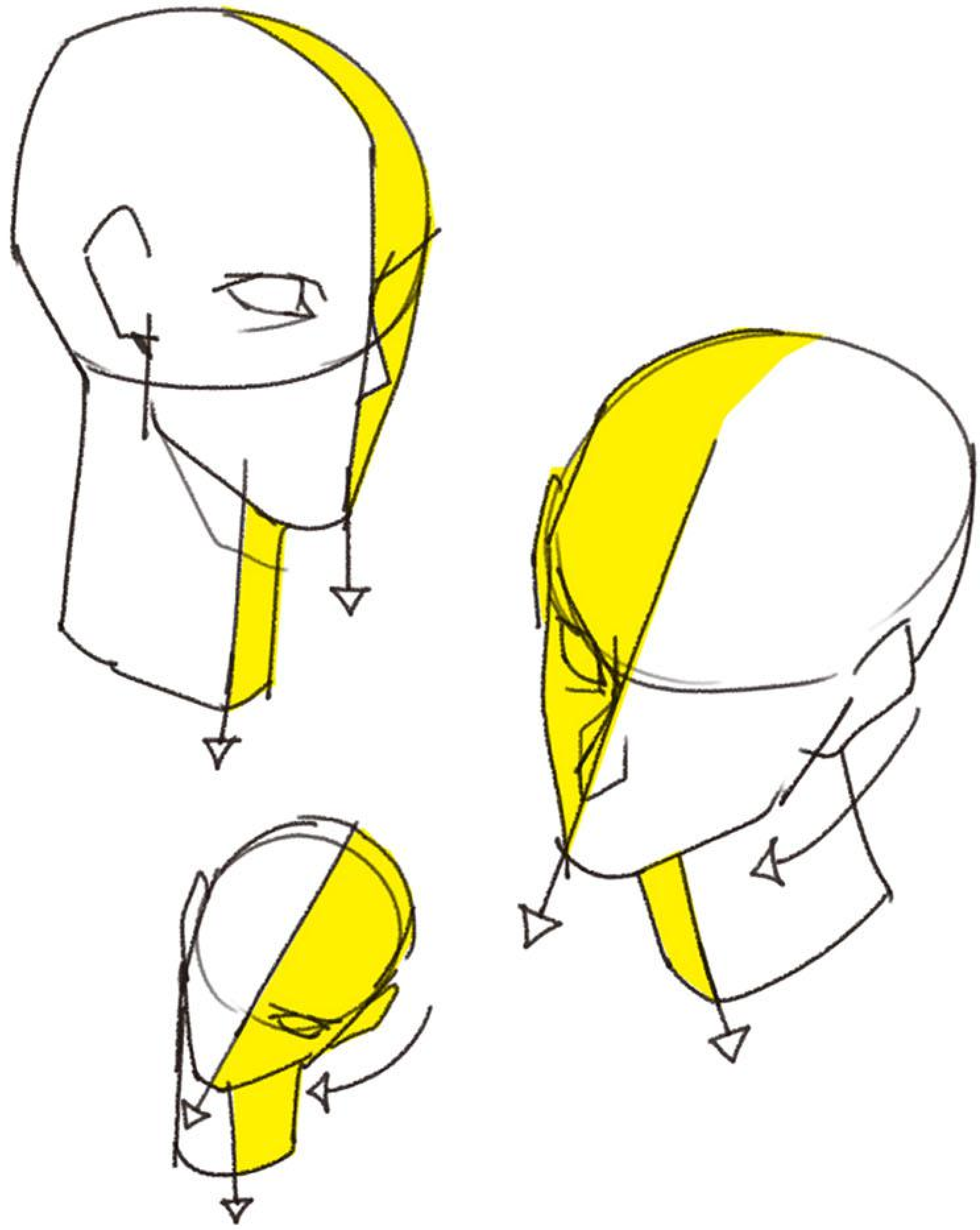
画風を単純化するときは、顔を上げたときのあごのラインを省略するとよいでしょう。

画風に応じて、ローアングルのときのあごの
下面を単純にしたり省略したりします。

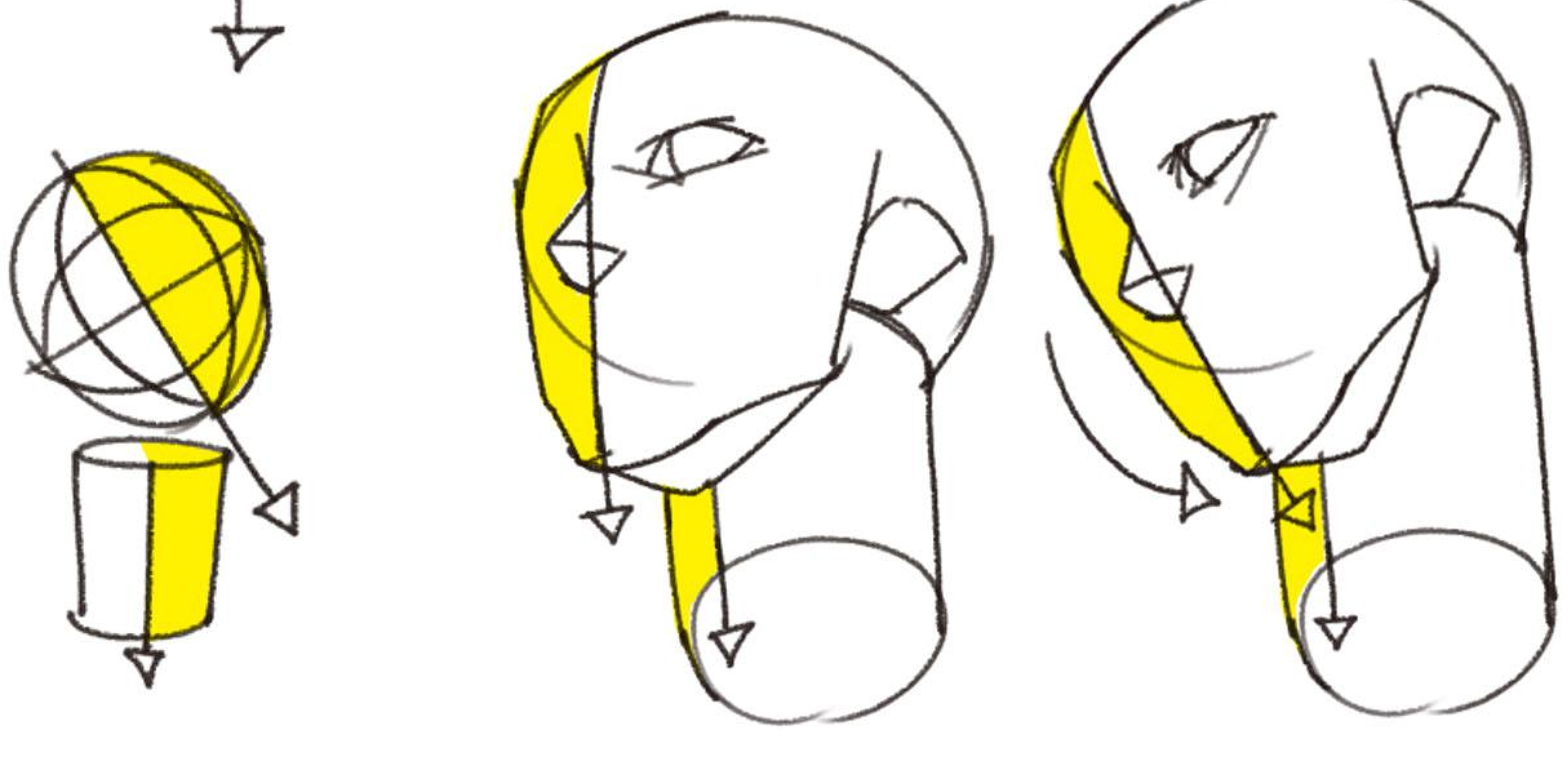


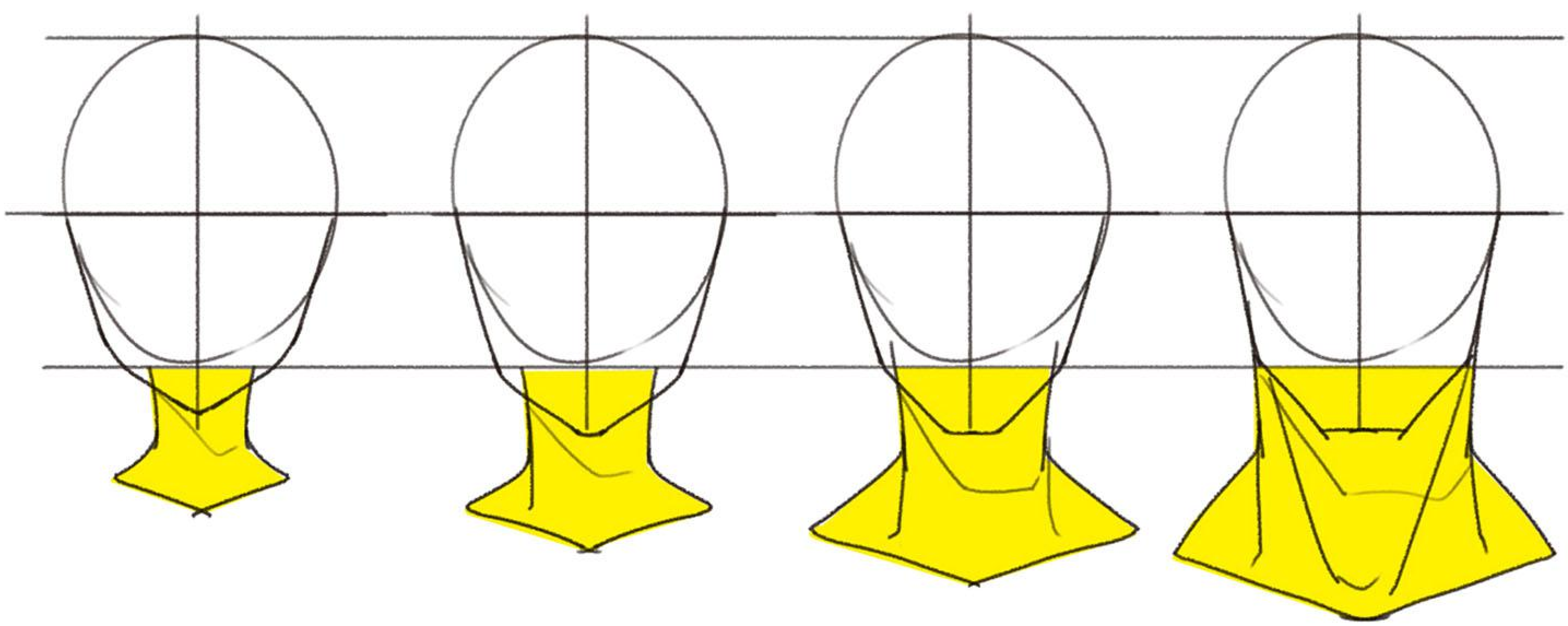
○ 首



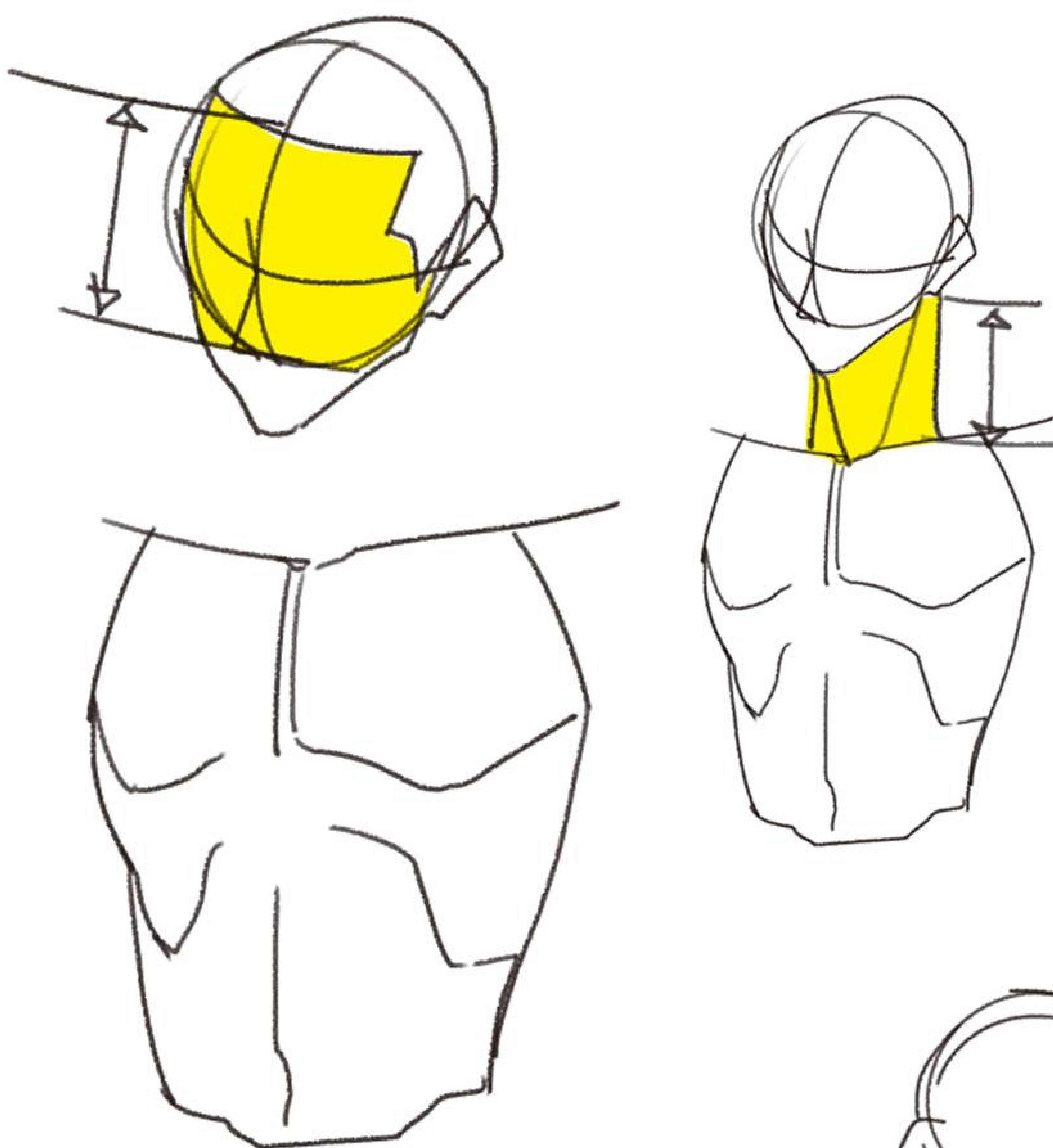


顔と首の中心線の角度が一致すると正面を向いた表現になります。顔の中心線がやや傾くと首をかしげた表現になります。

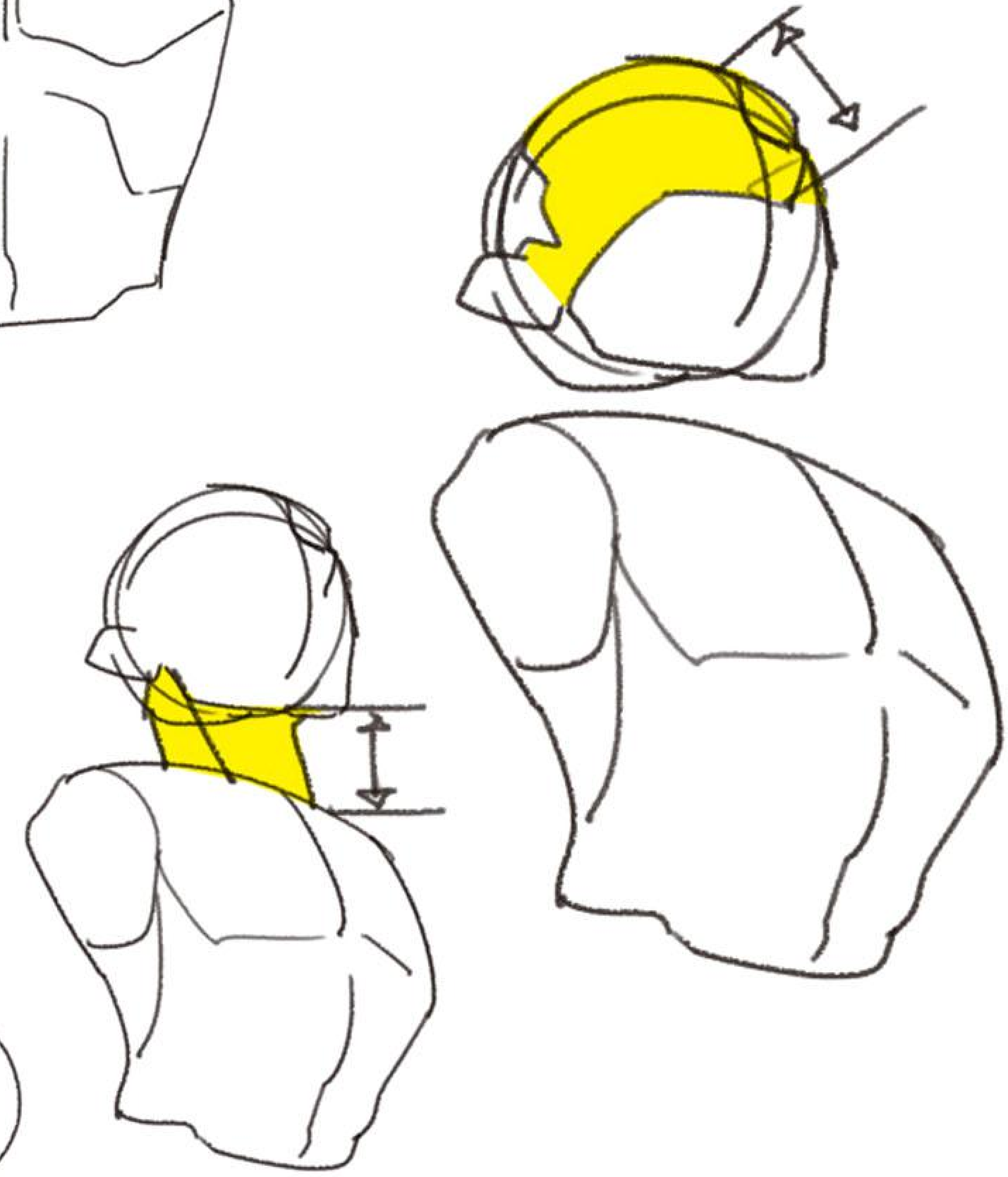


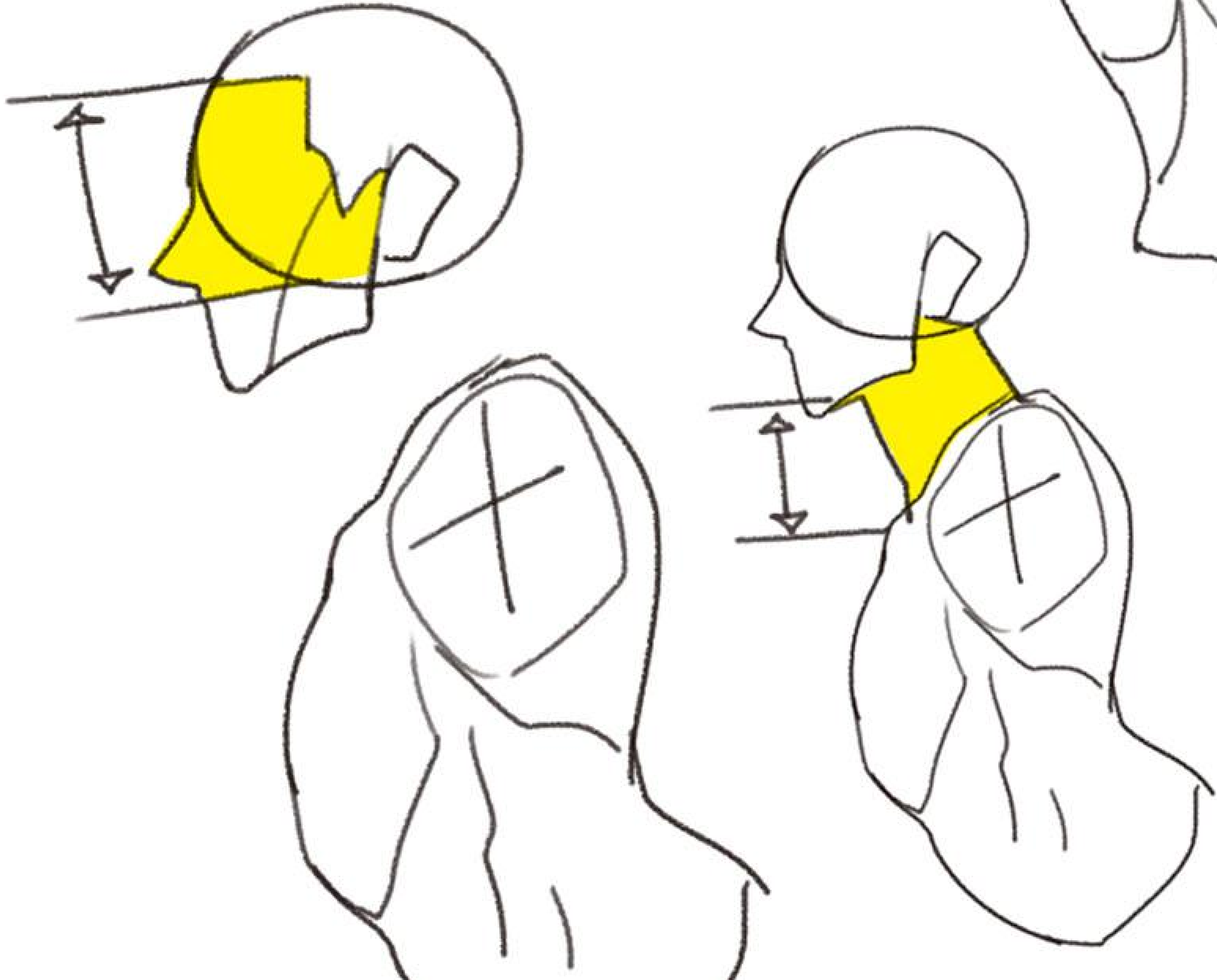


輪郭のデザインに応じて首の長さと
太さを変えるとよいでしょう。

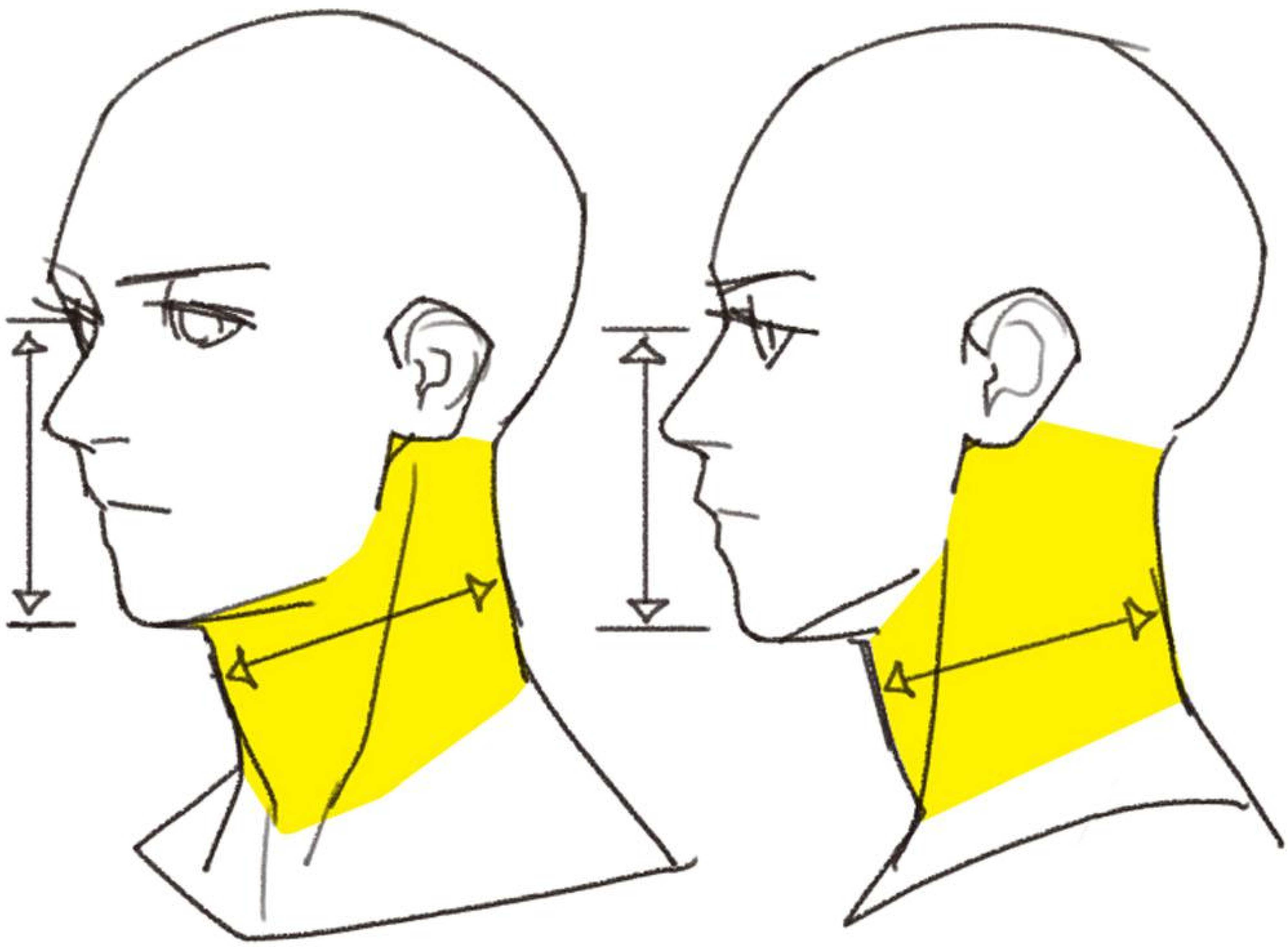


ひたいのラインから鼻までの長さのアタリをとると、首の長さもある程度決まります。

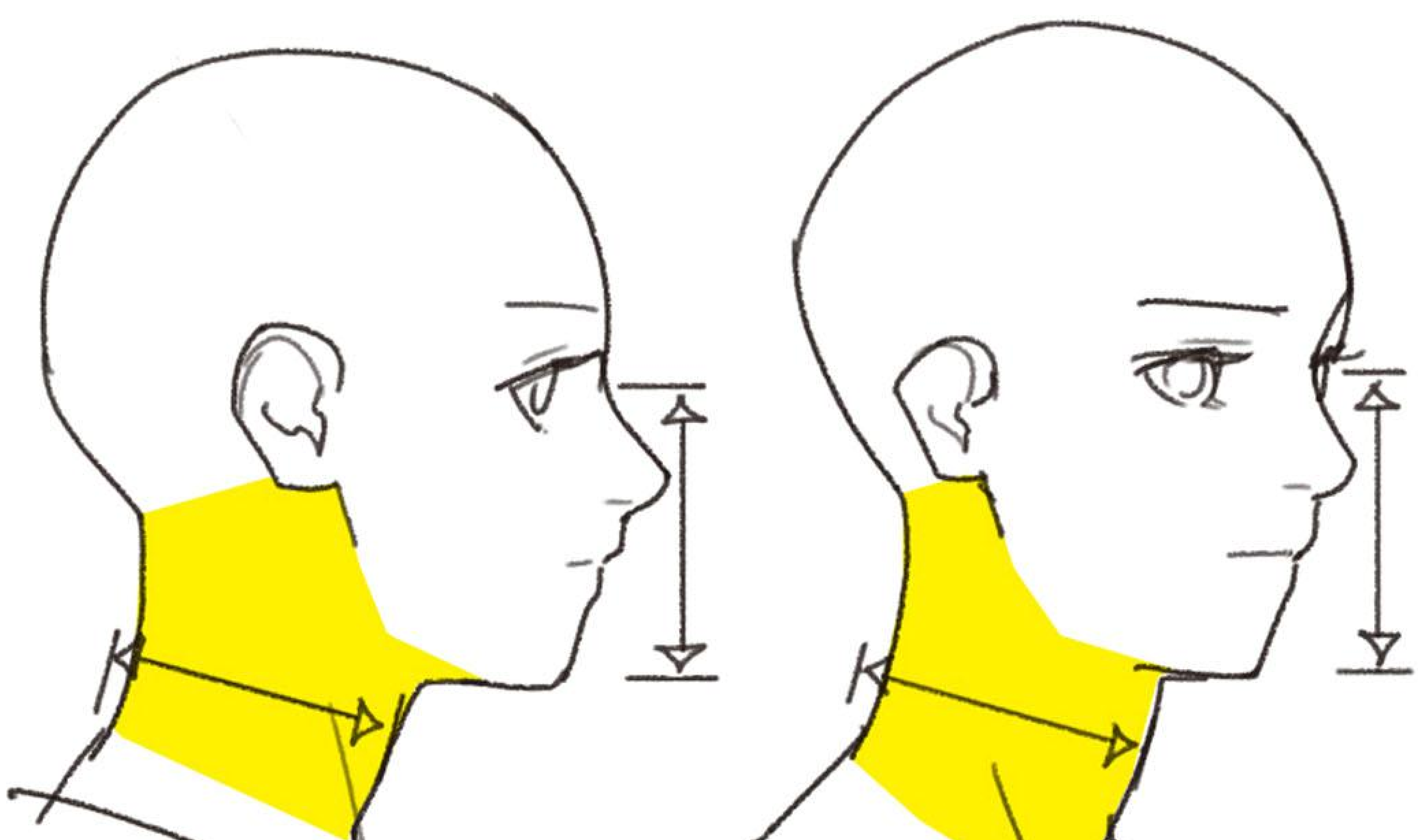




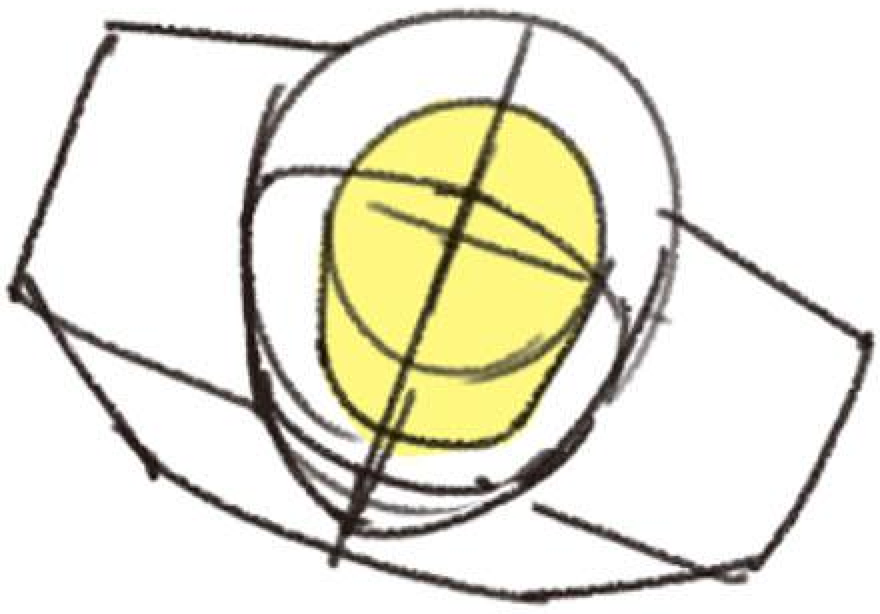
もちろん、角度と動きによって変わります。

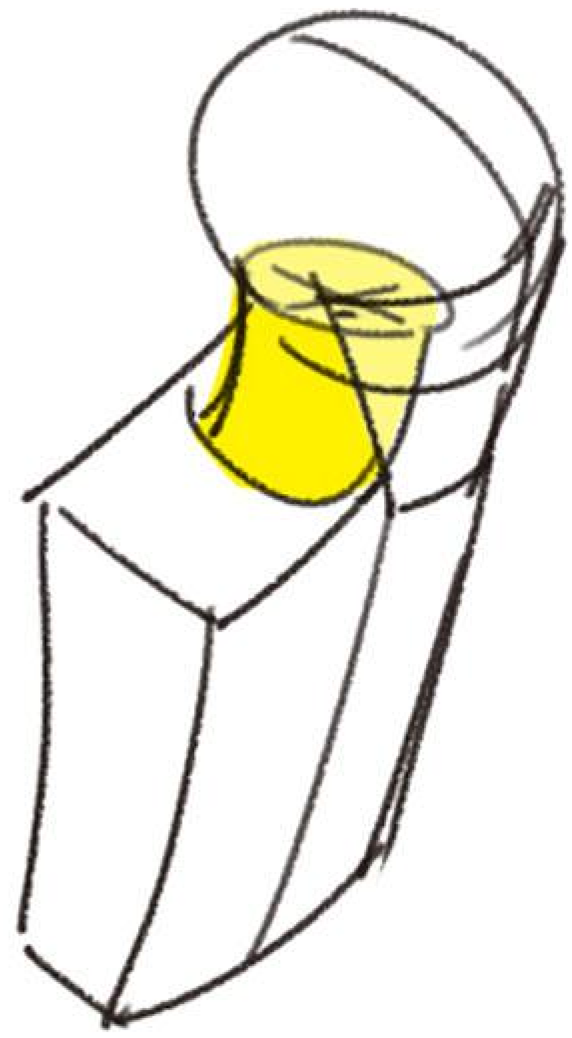


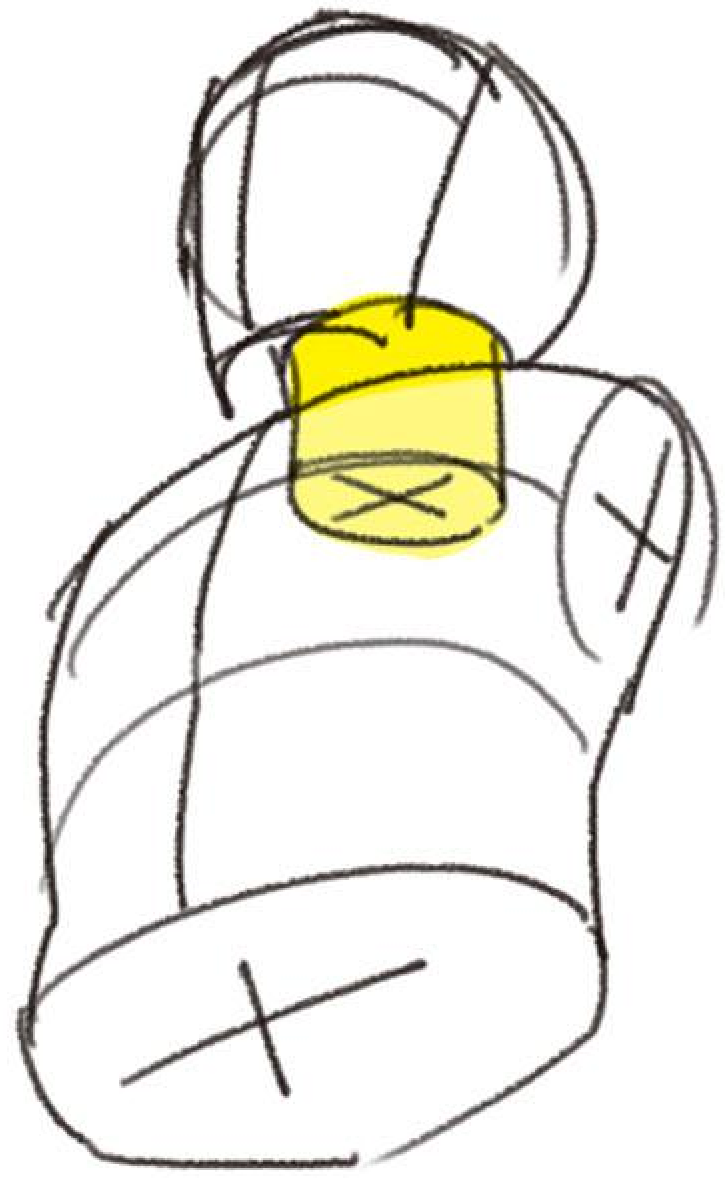
大人のキャラクターの半側面、側面の首の太さのアタリをとるときは、
鼻の始点からあごまでの長さを目安にします。

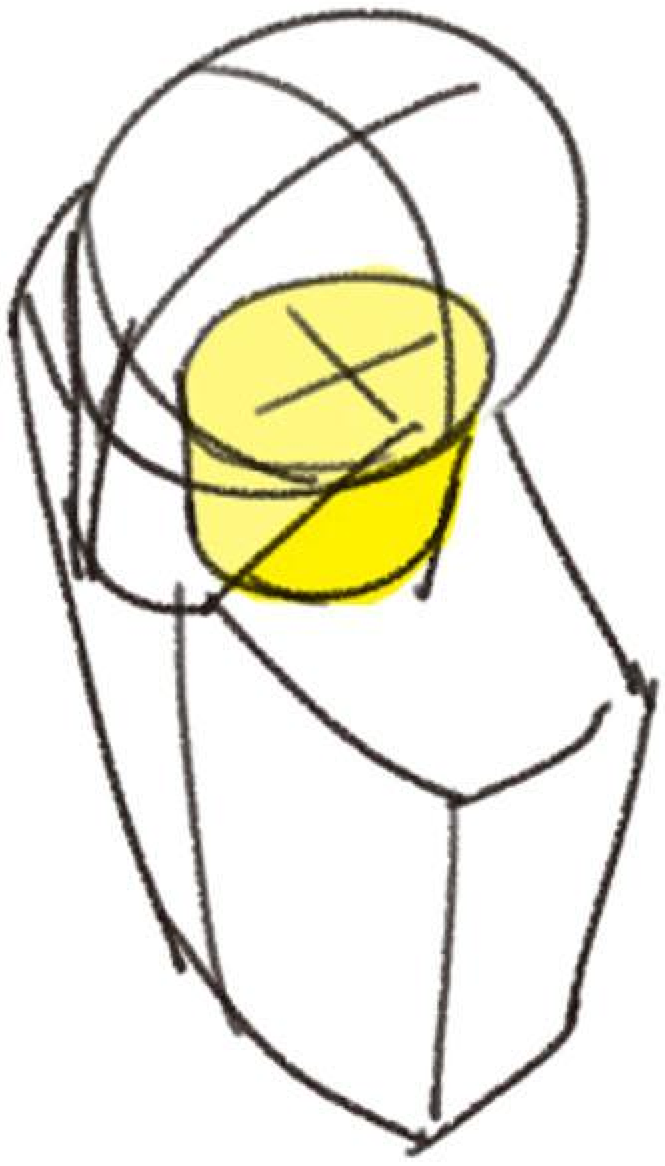


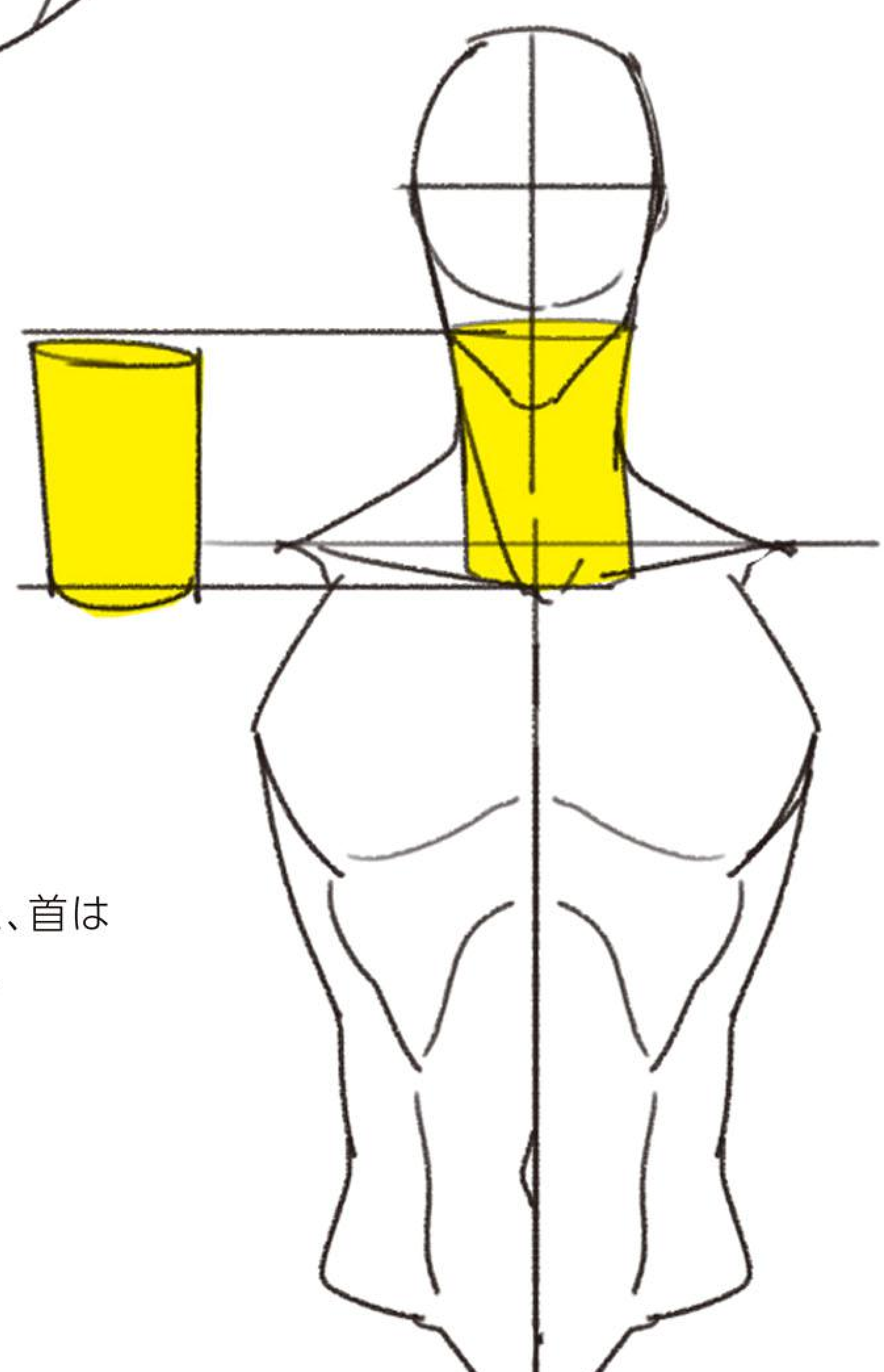
女性の場合は、男性よりも首の太さを少し細くします。



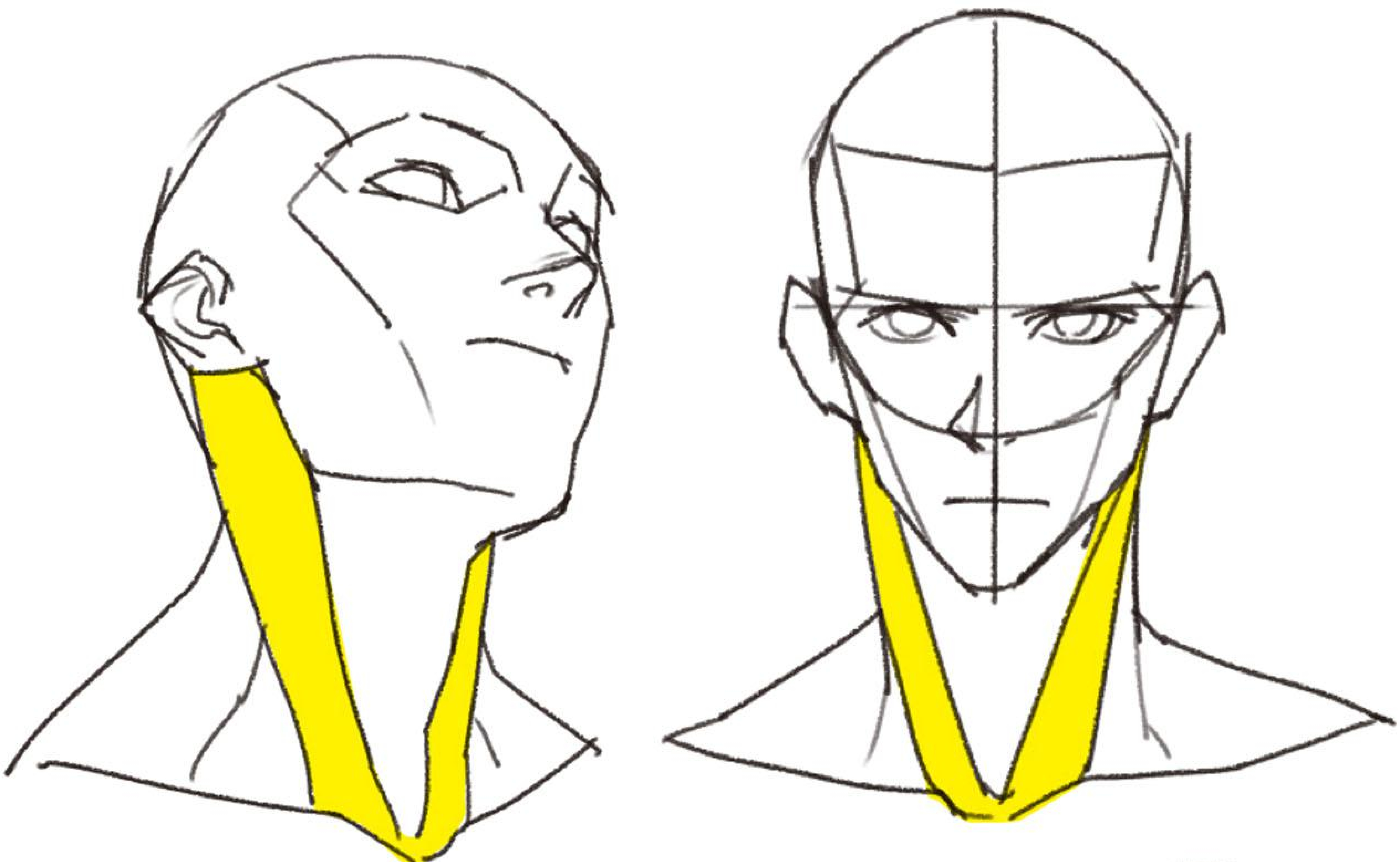




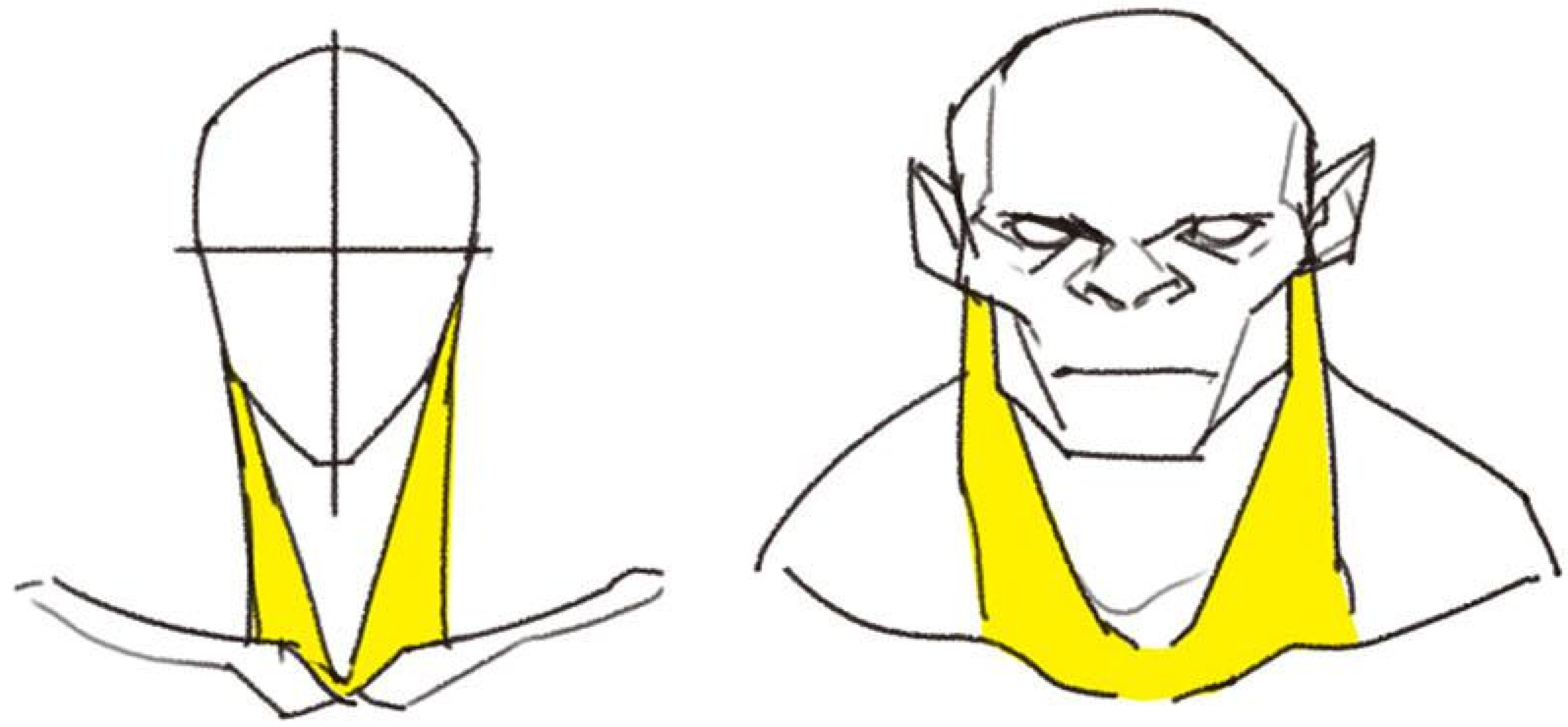


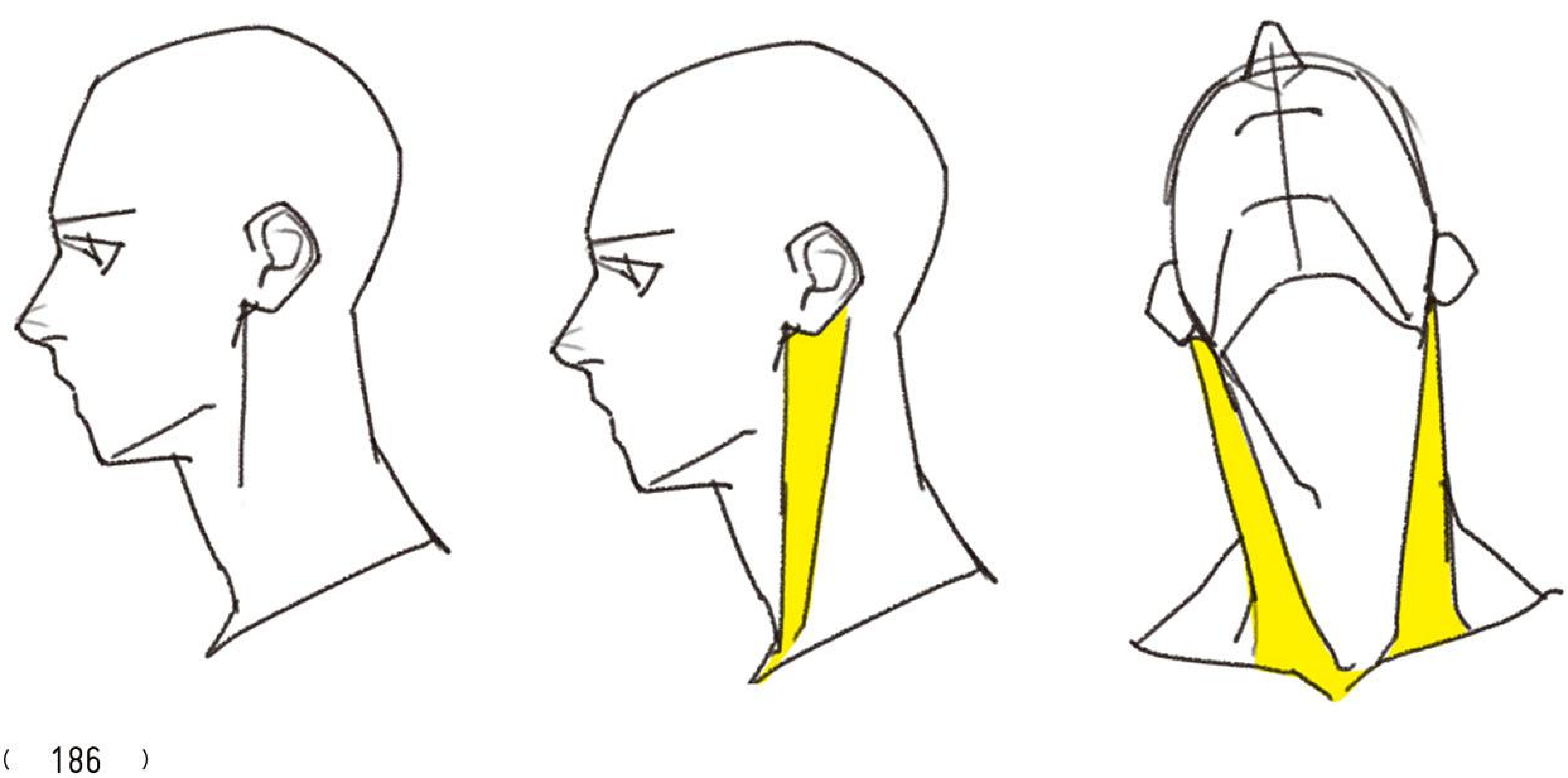


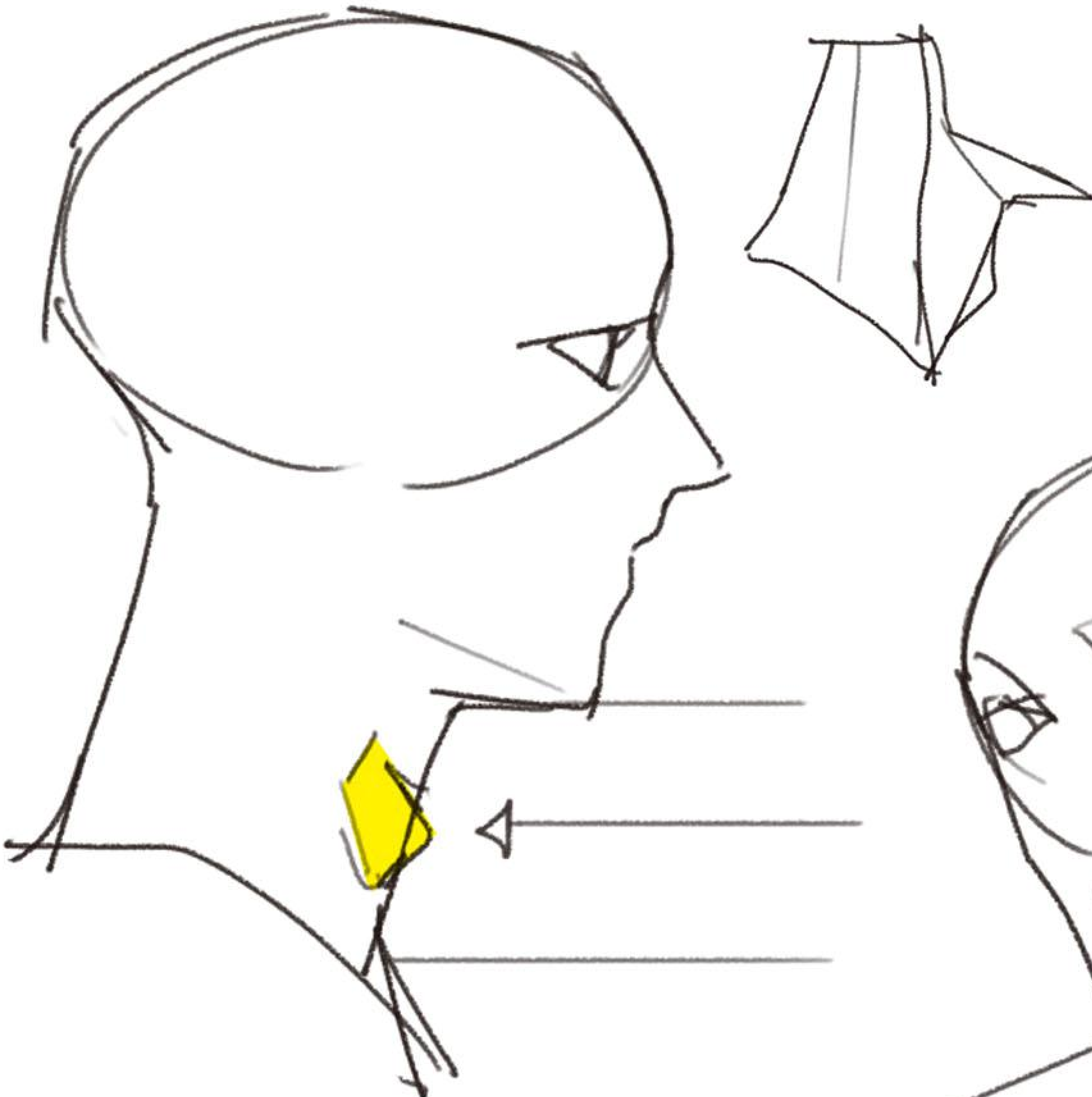
上半身にパースがかかると、首は
隠れたり短くなったりします。



耳の下から始まり鎖骨の
中心に集まるVラインの
首の筋肉があります。



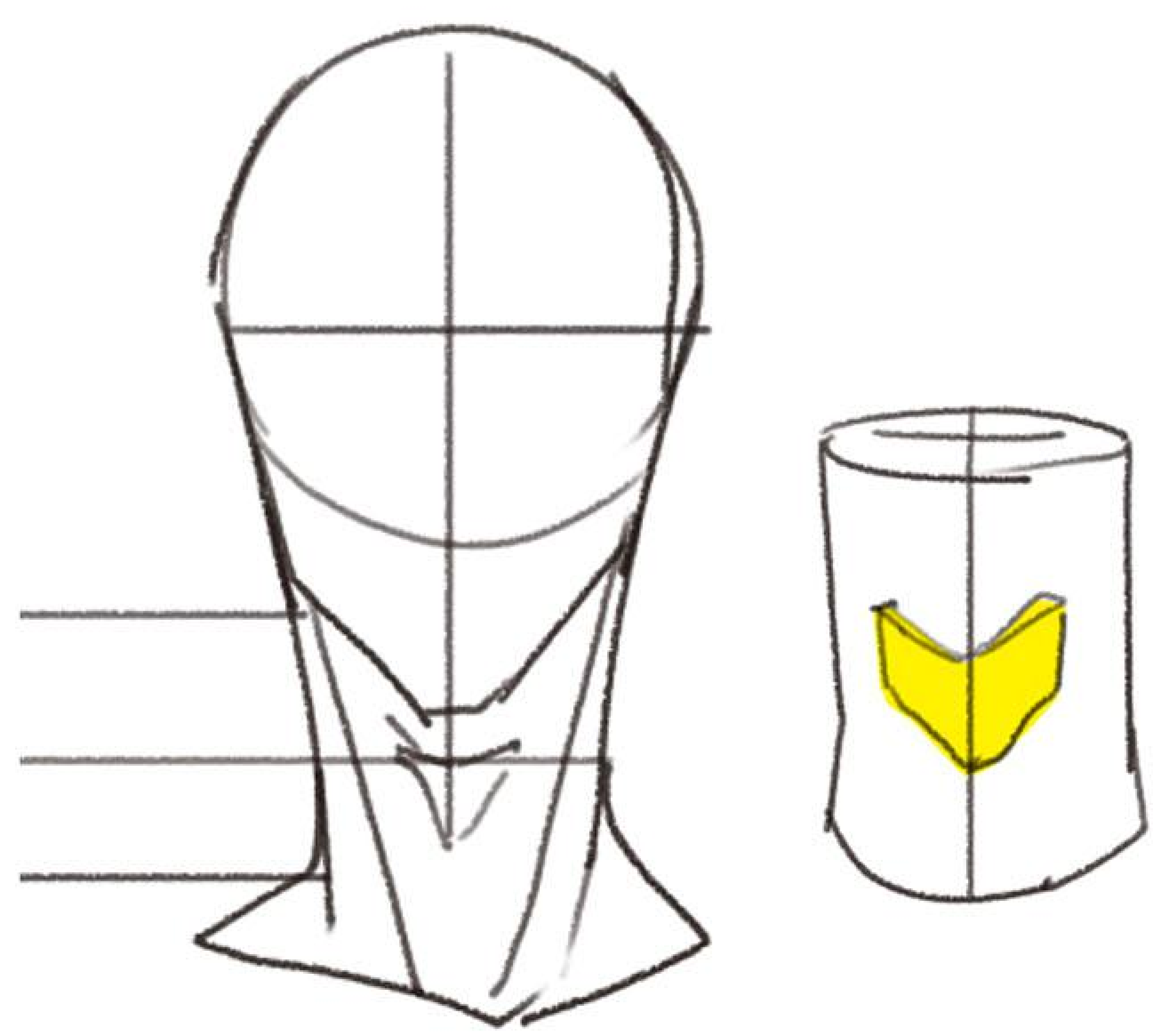




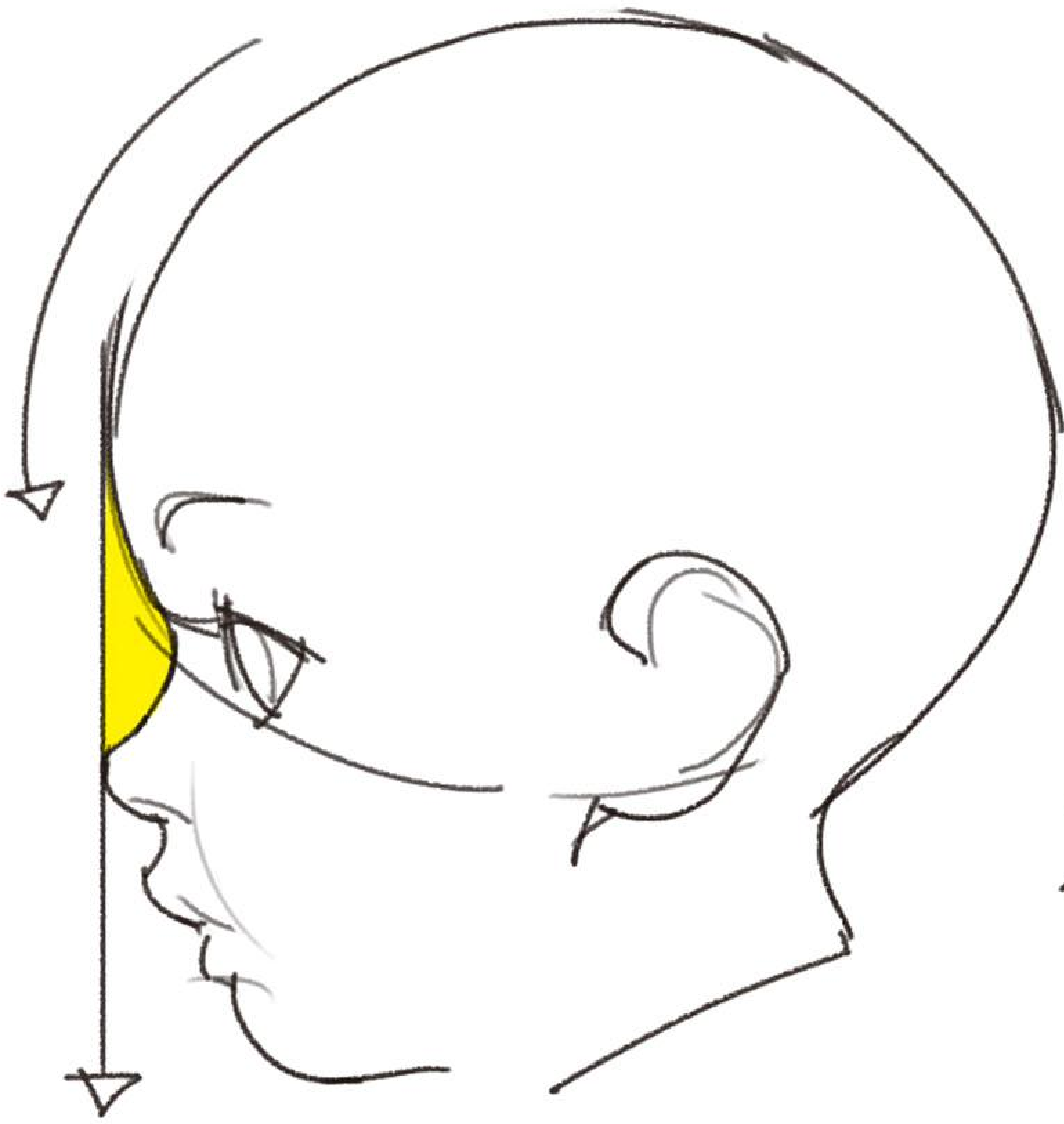


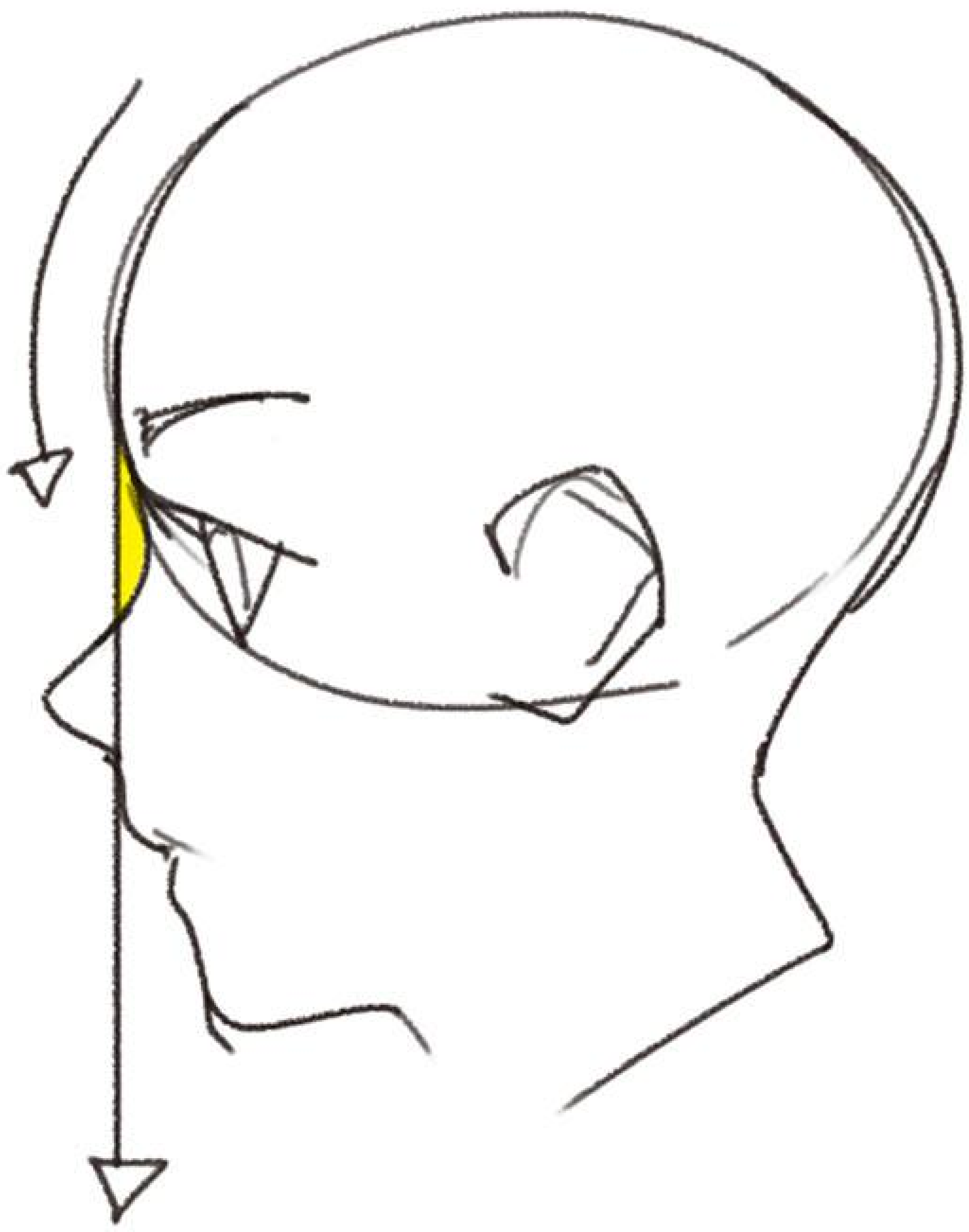
男性キャラクターの場合、首の
中間くらいに喉仏を描きます。

ただし、すべての男性キャラク
ターの喉仏をはっきりと描く必
要はありません。画風やキャラ
クターの個性によって臨機応変
に描き分けます。

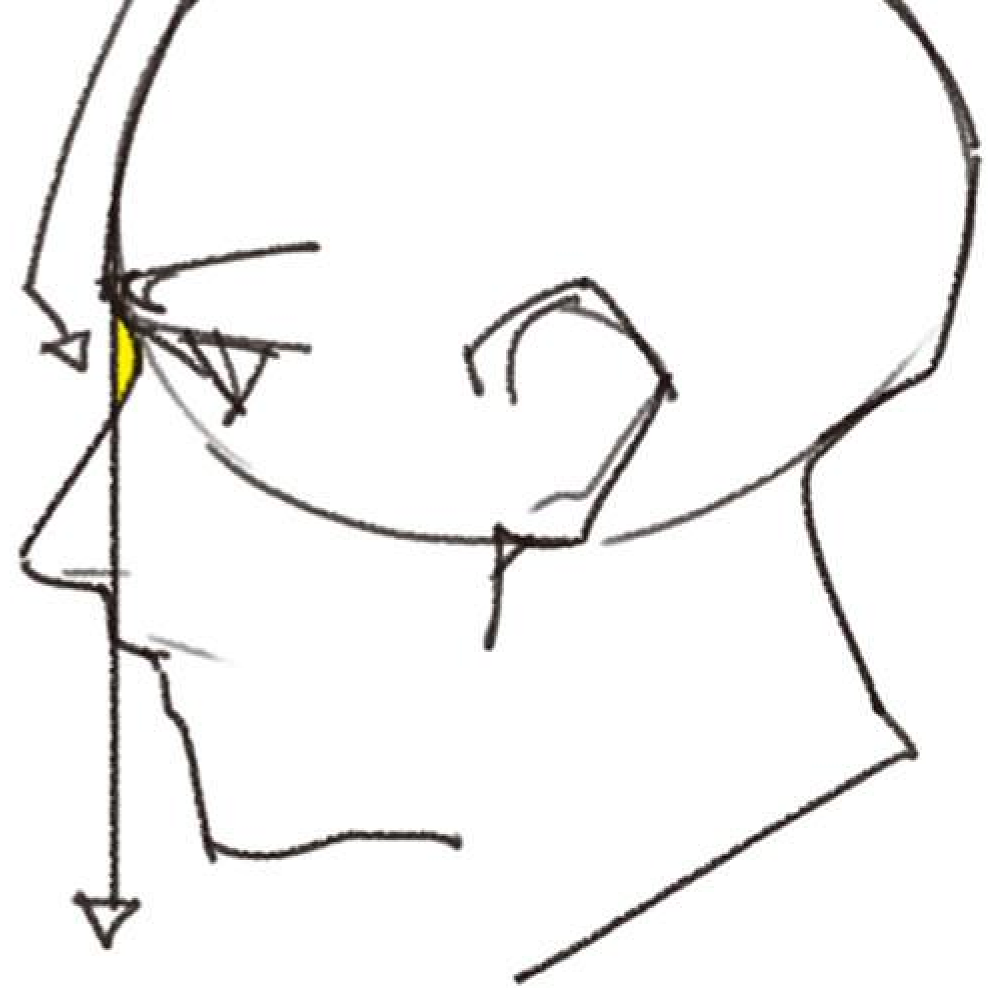


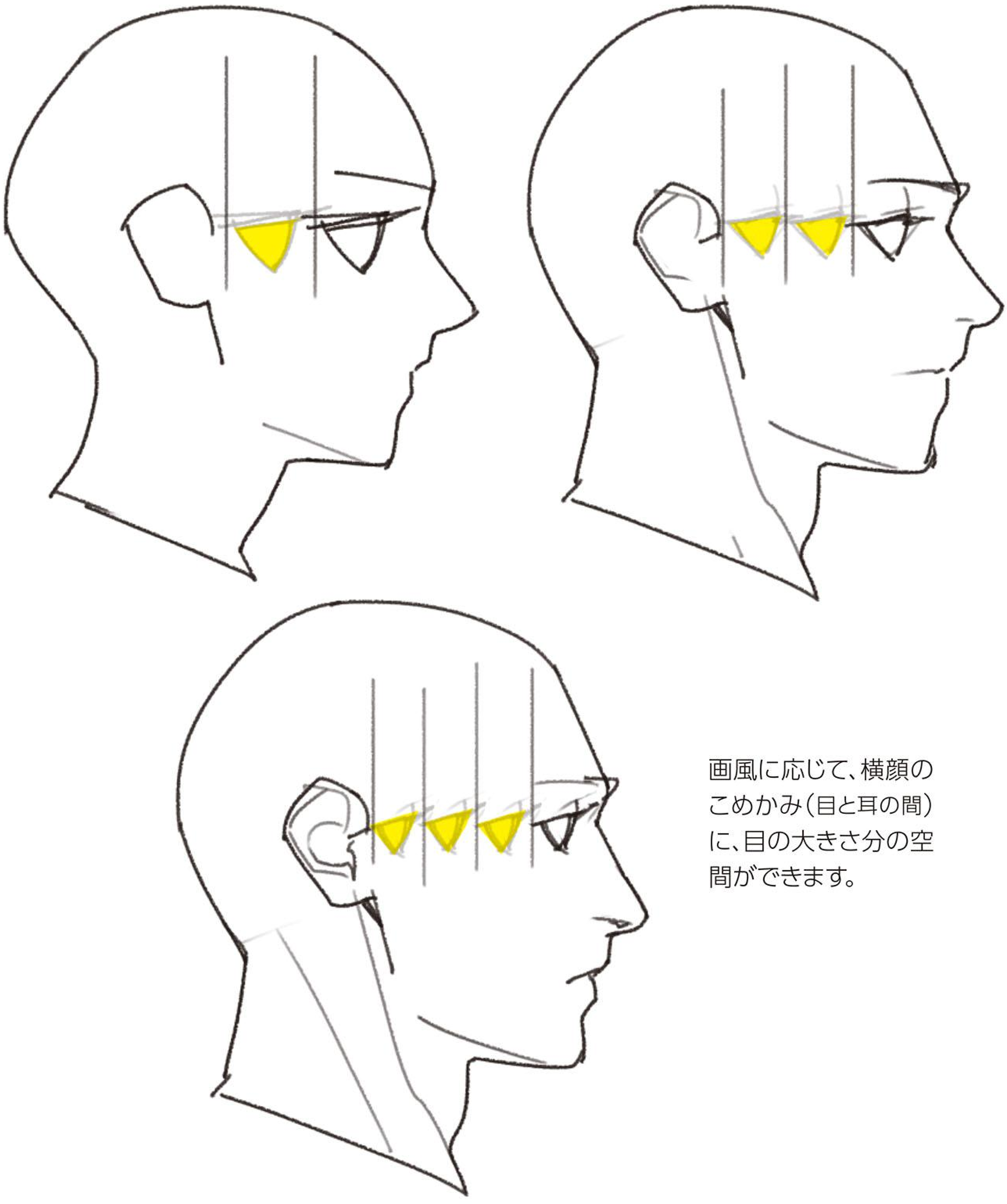
側面



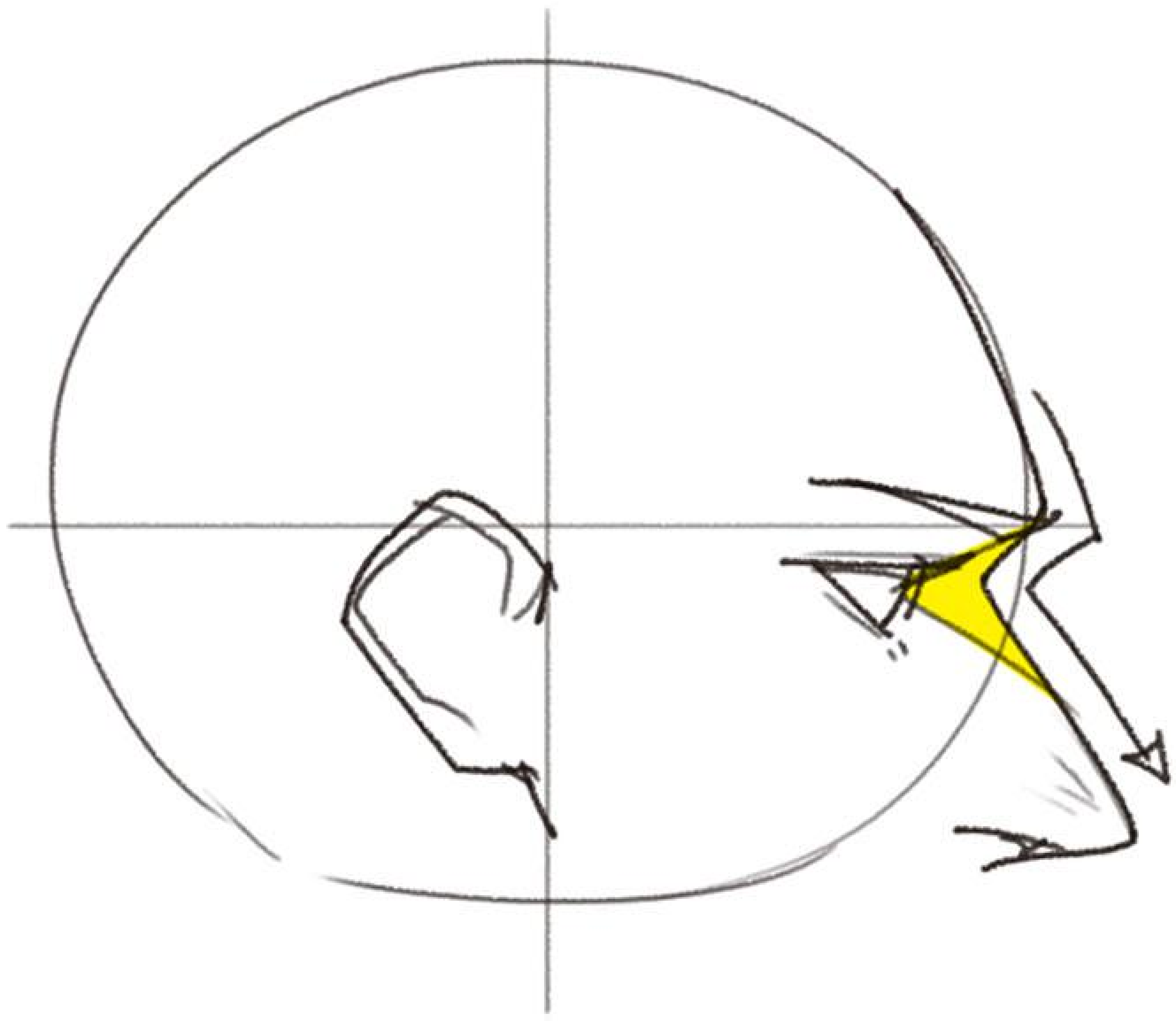


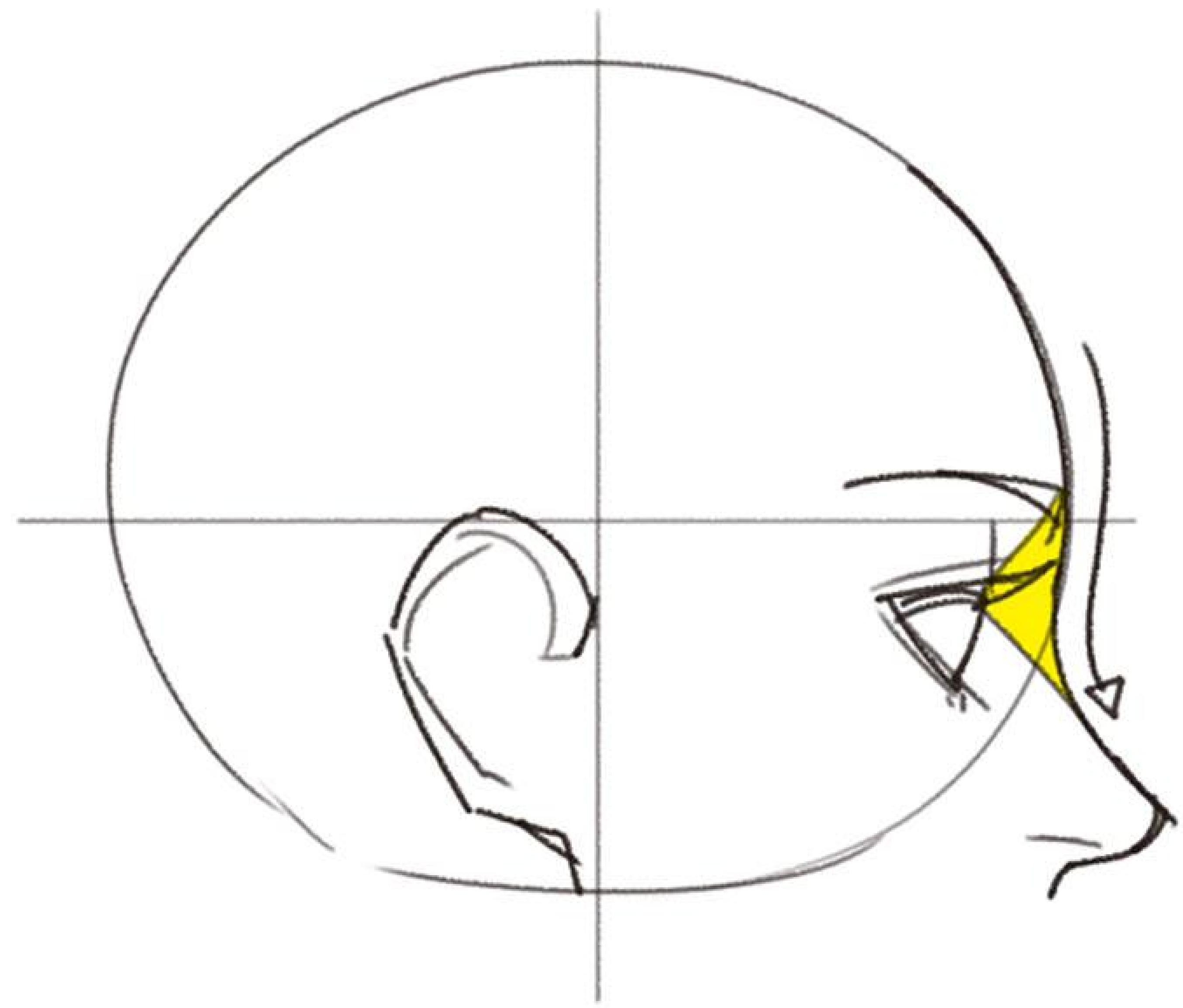
年齢が幼いほど、横顔のひたいは曲線で描きます。成長と共にひたいの形が変わります。ひたいから引いた垂直線に触れる鼻と口の位置も変わります。

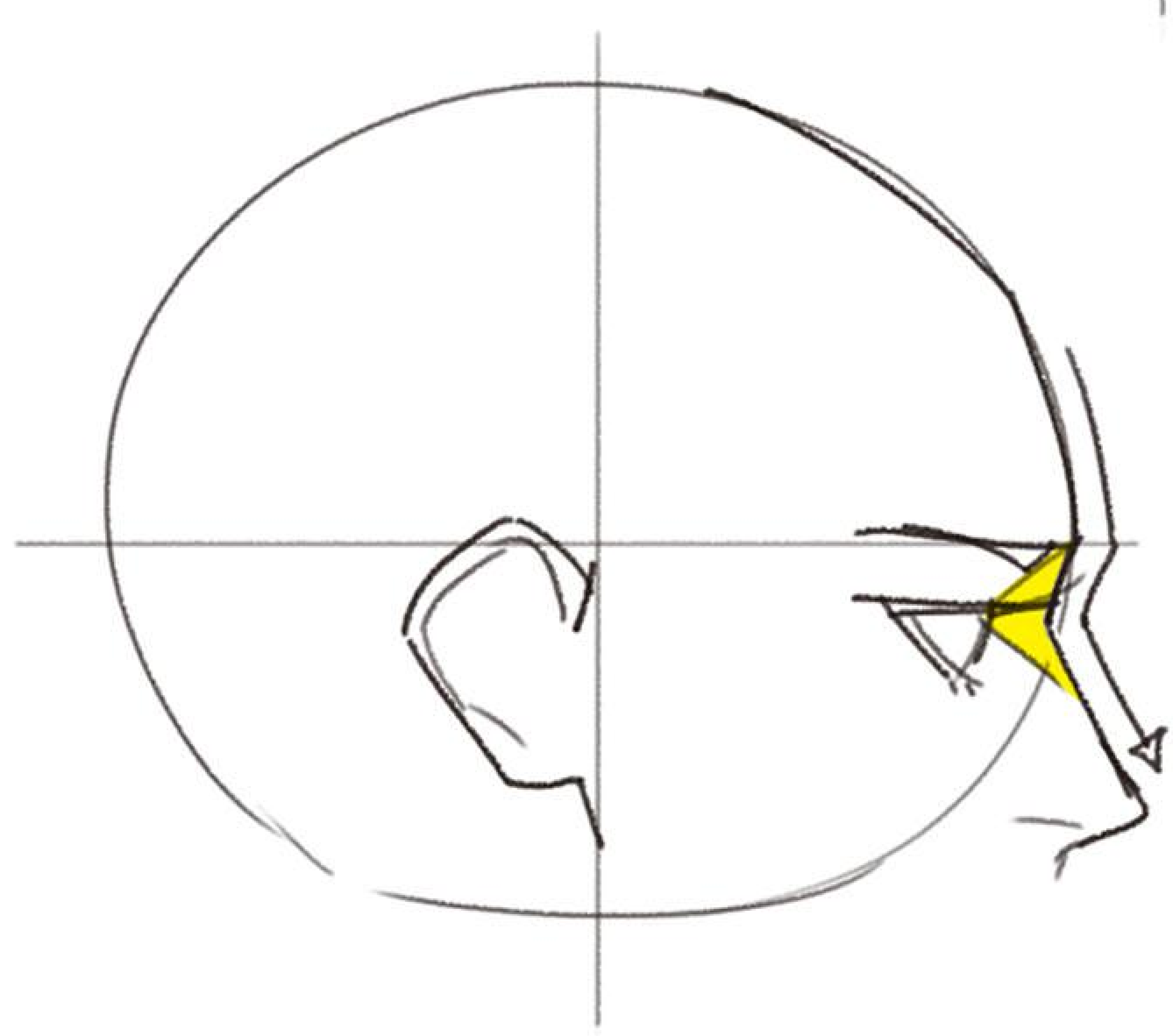




画風に応じて、横顔のこめかみ（目と耳の間）に、目の大きさ分の空間ができます。

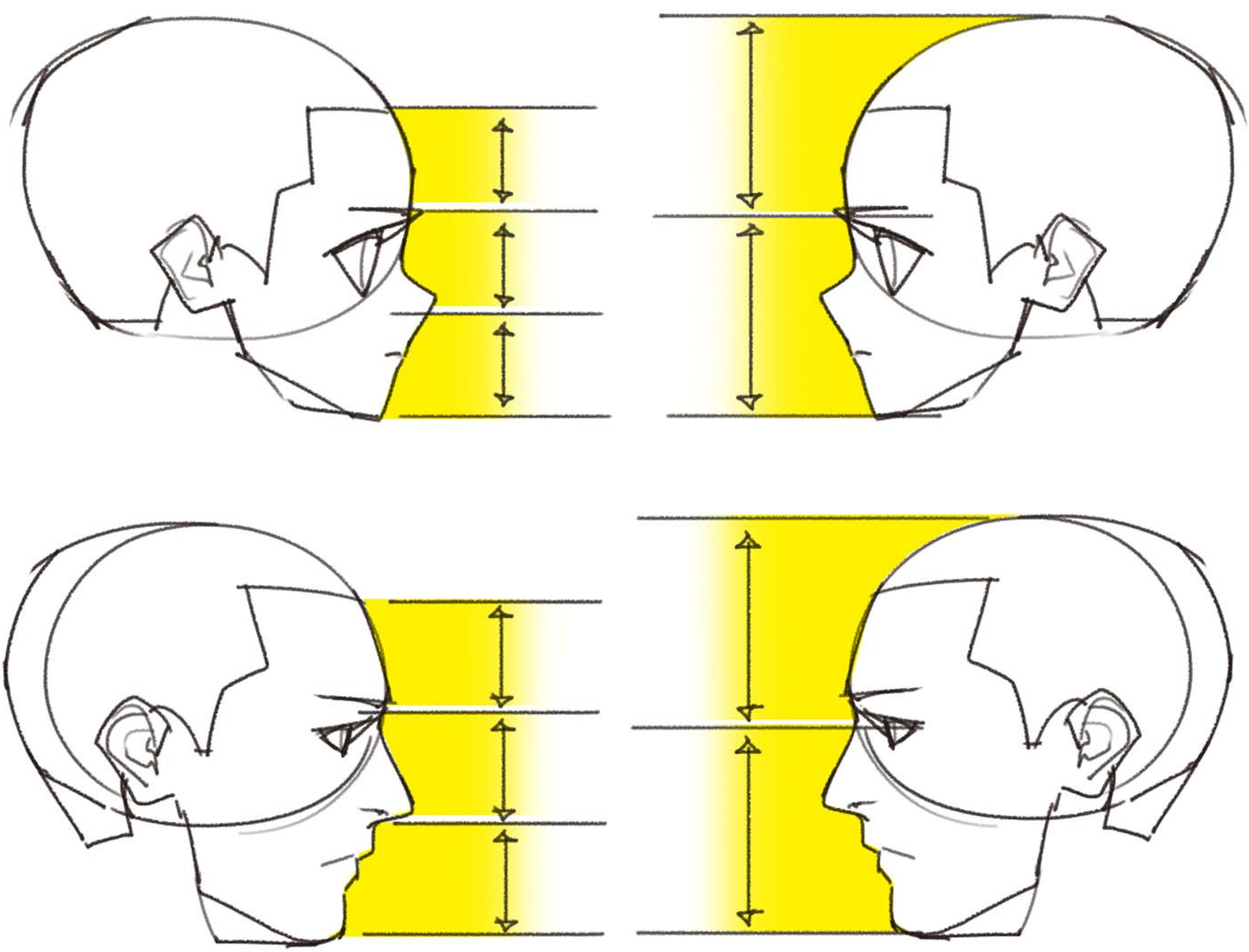




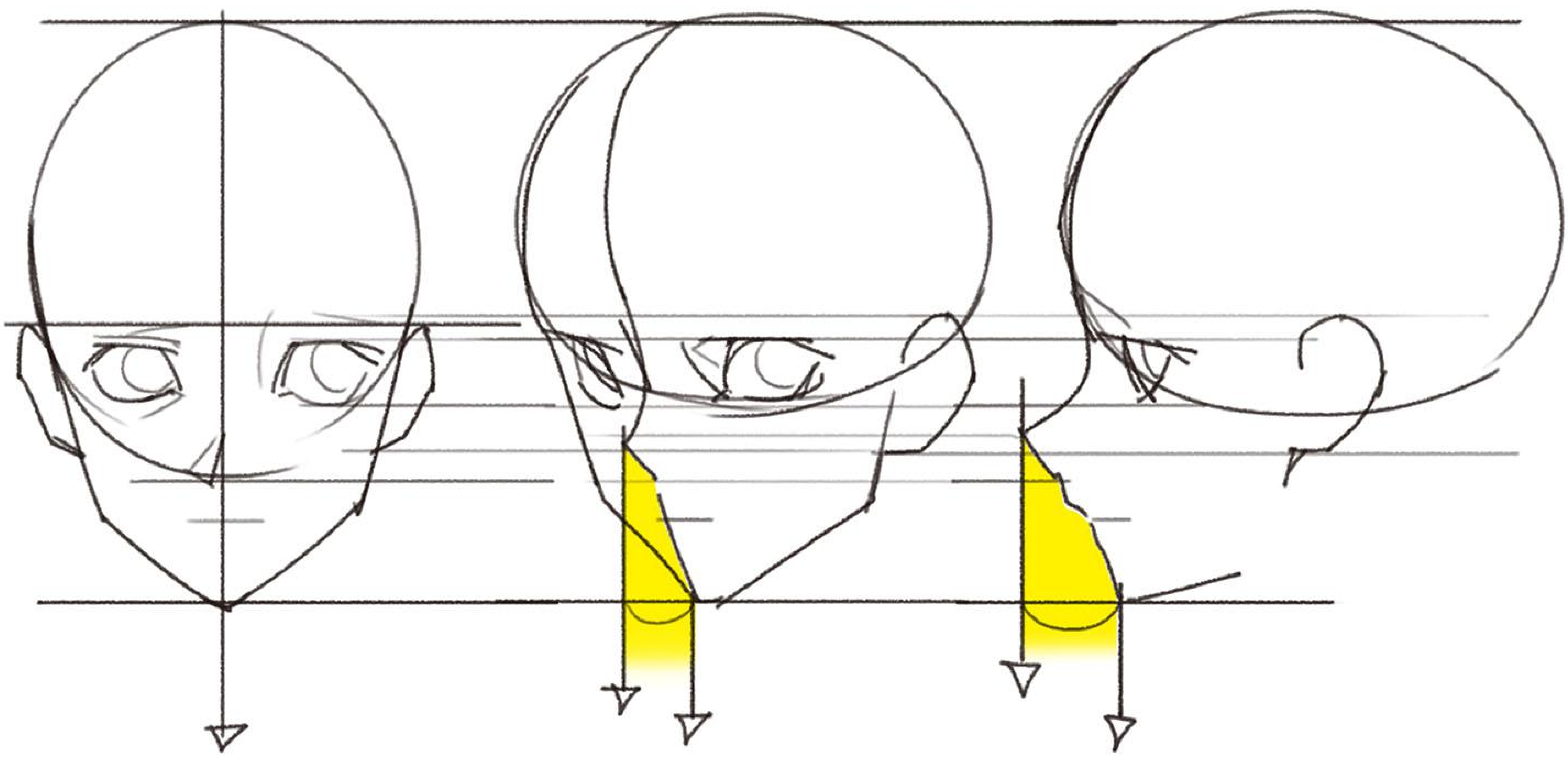


眉間のカーブの角度によって、
印象が柔らかくなったり、き
つくなったりします。

側面



同じデザインだとしても、どんな
比率で描くかは人それぞれです。
明確な答えはありません。

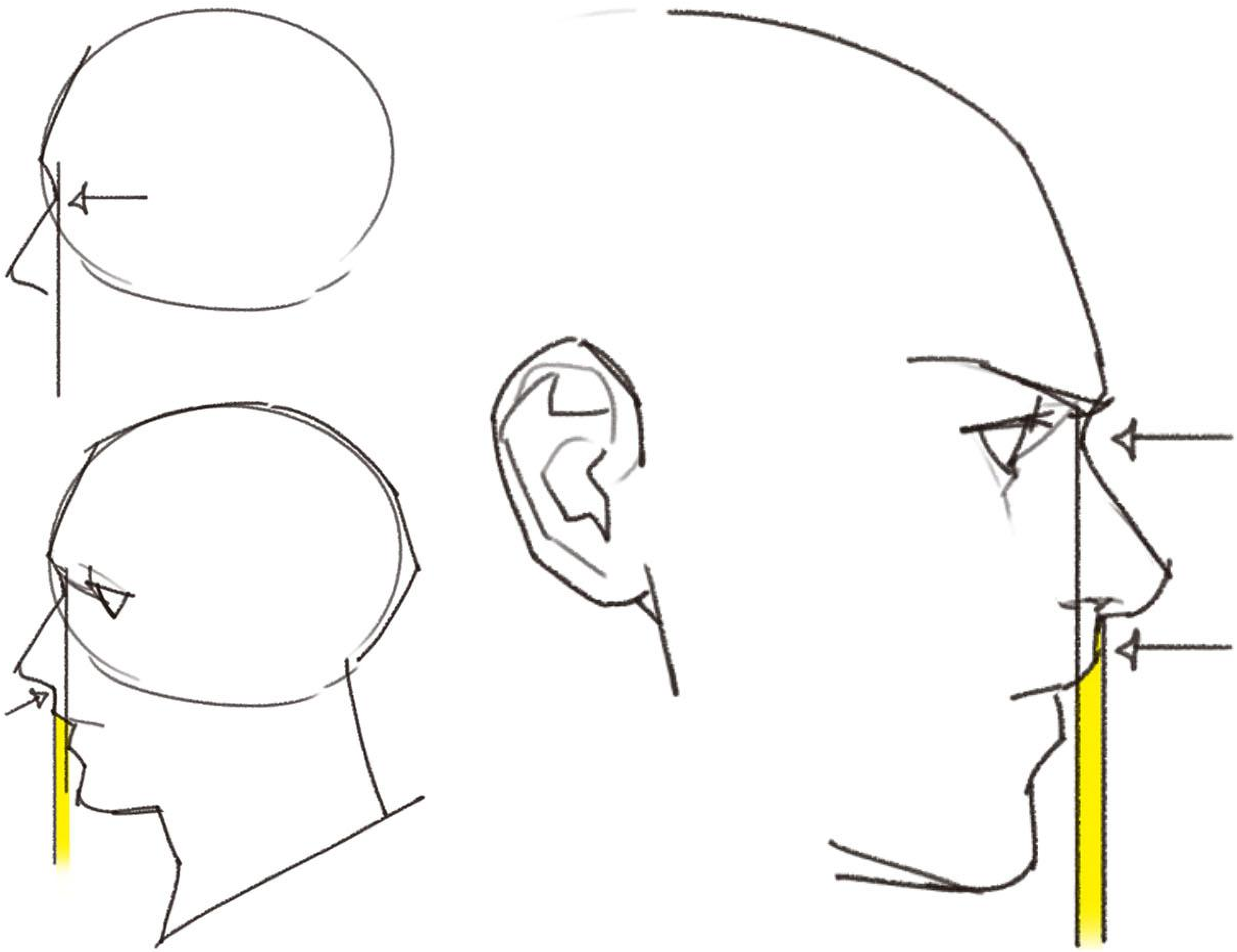


正面の顔は鼻とあごの位置が垂直線
上で一致し、半側面と側面のときは、
あごの位置が鼻よりも下がります。

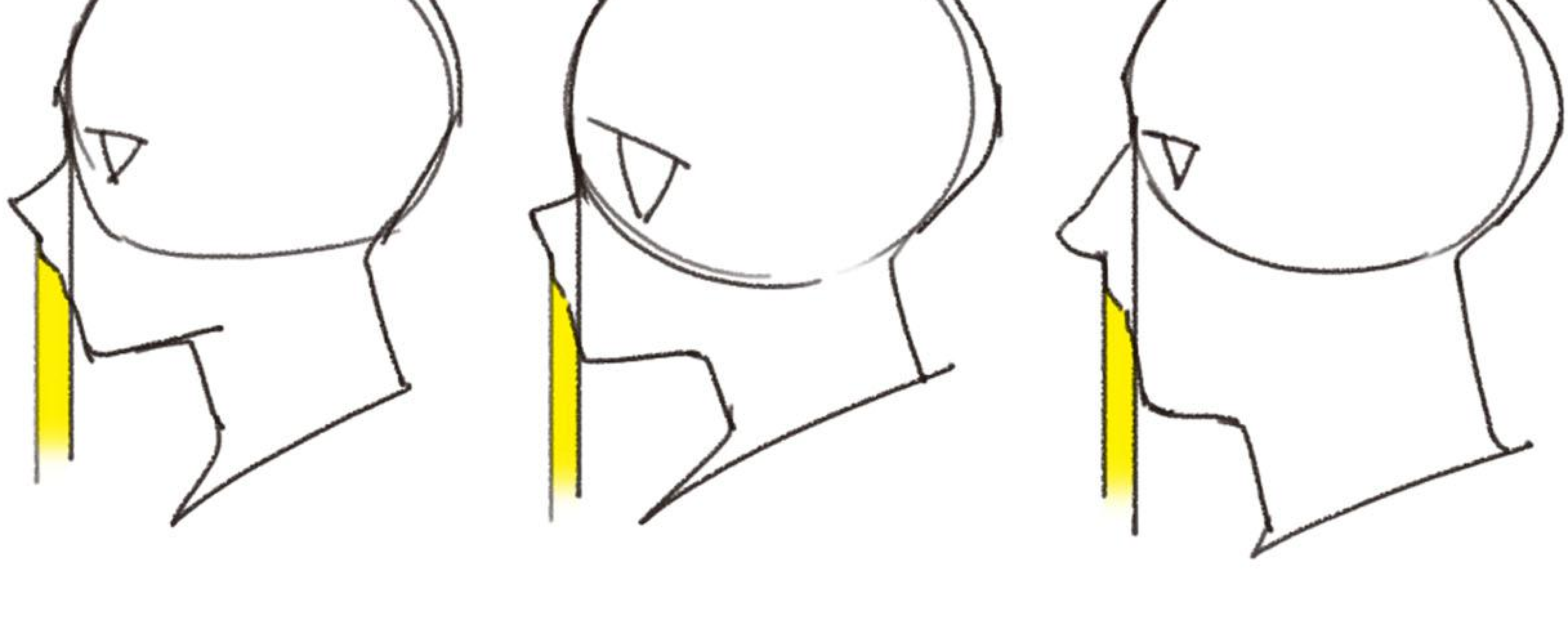


完全な横顔に近い半側面図の顔は、立体的な鼻に目の一部が隠れます。

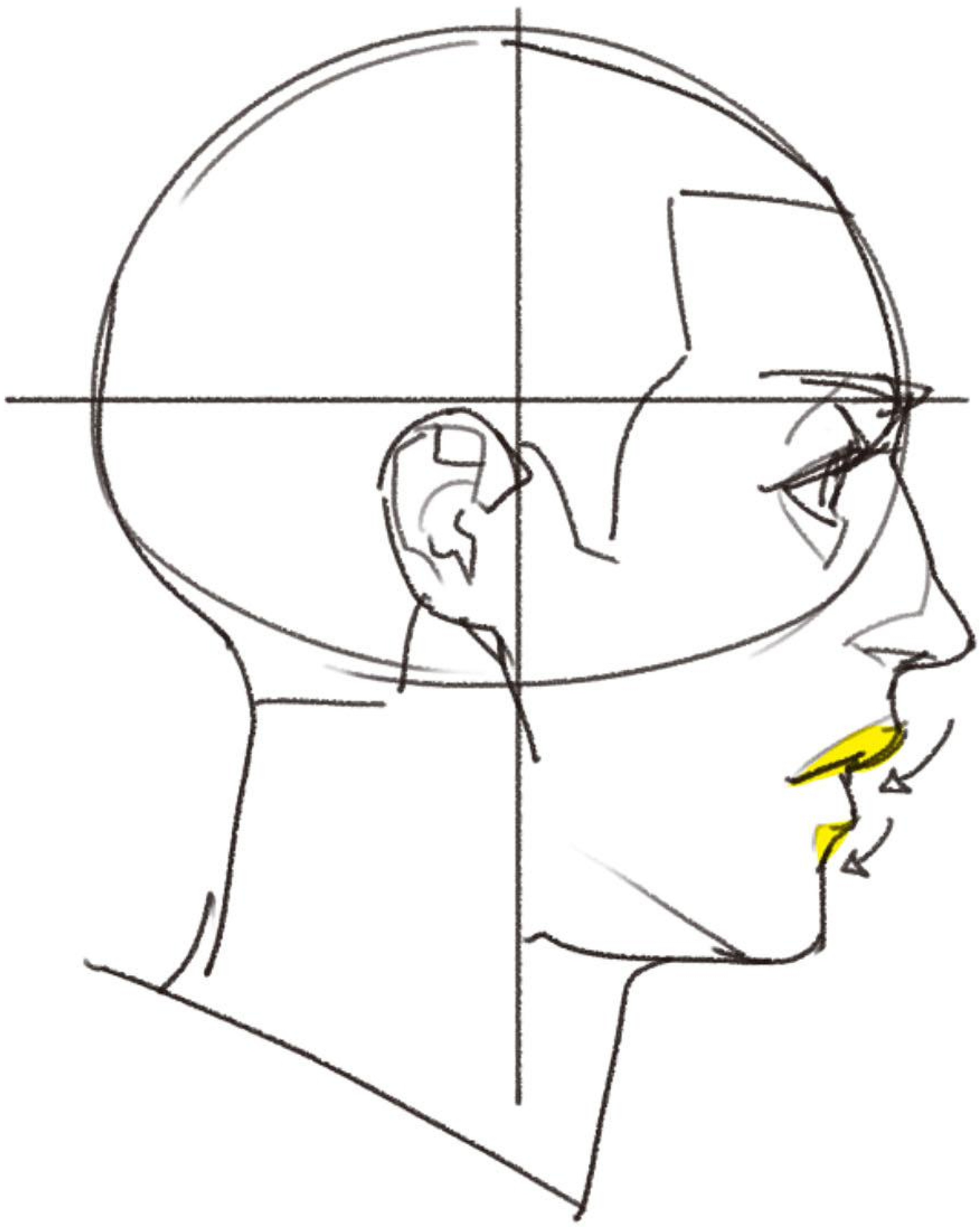




横顔を描くときは、鼻根（鼻の始点）
よりも人中（鼻の下のみぞ）が少し
飛び出るように描きます。

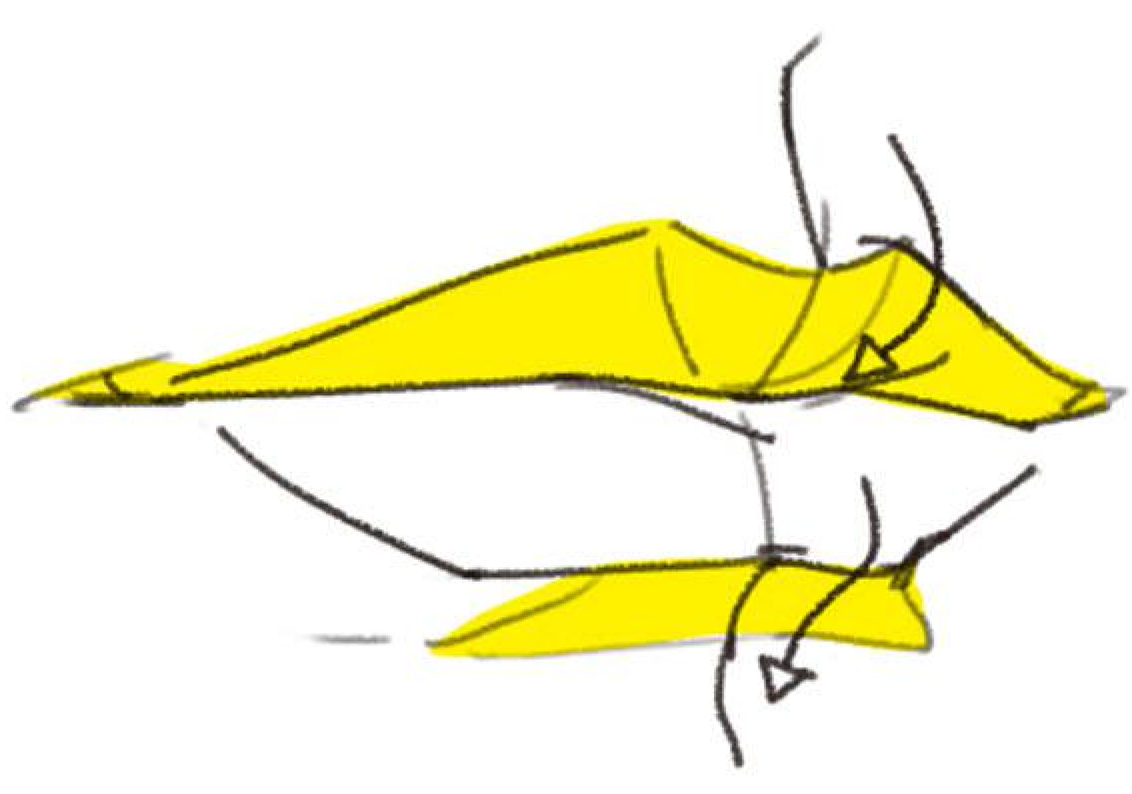


側面









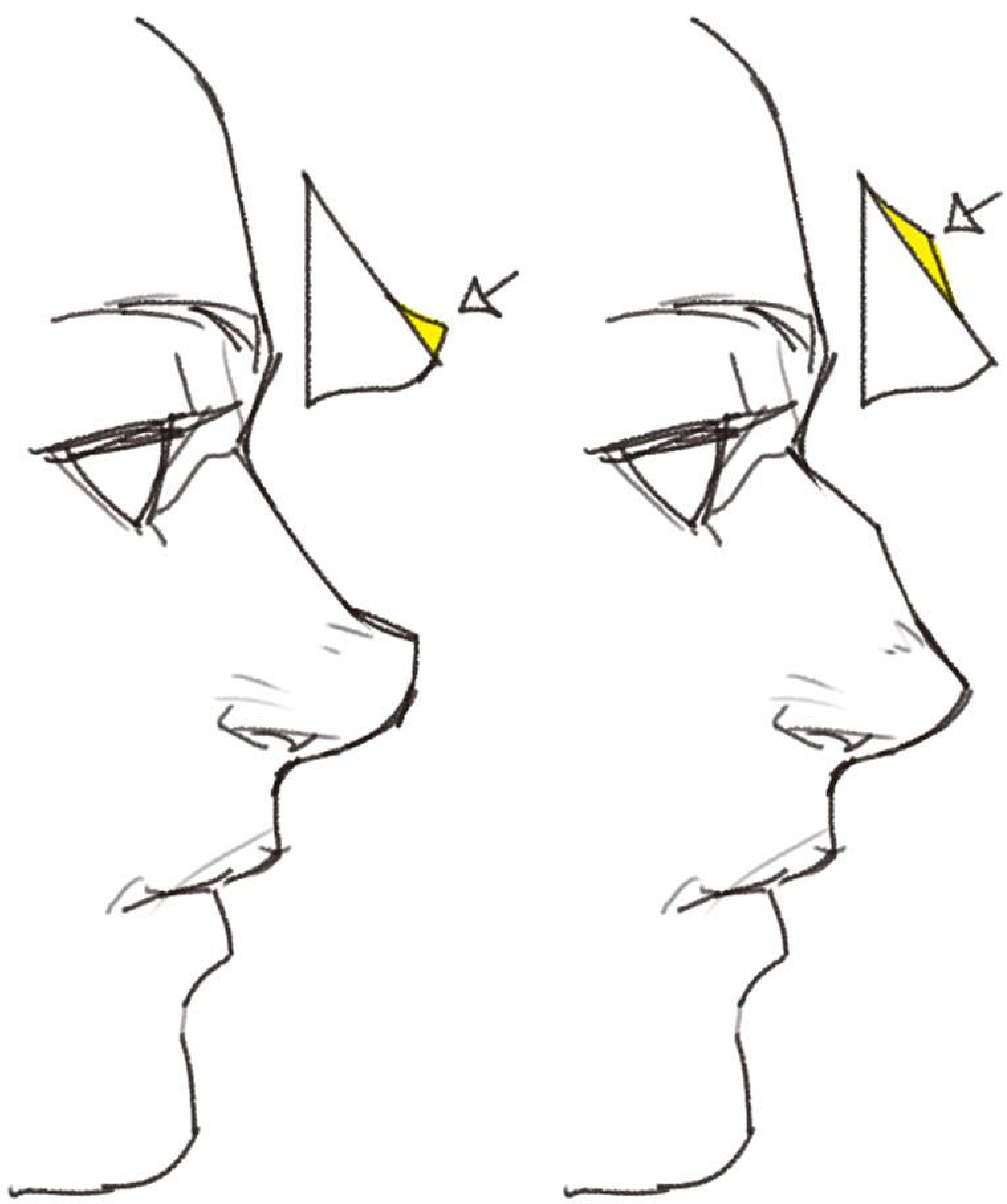
唇は、上唇と下唇の下面に陰影を描き、
立体感を表現することもあります。

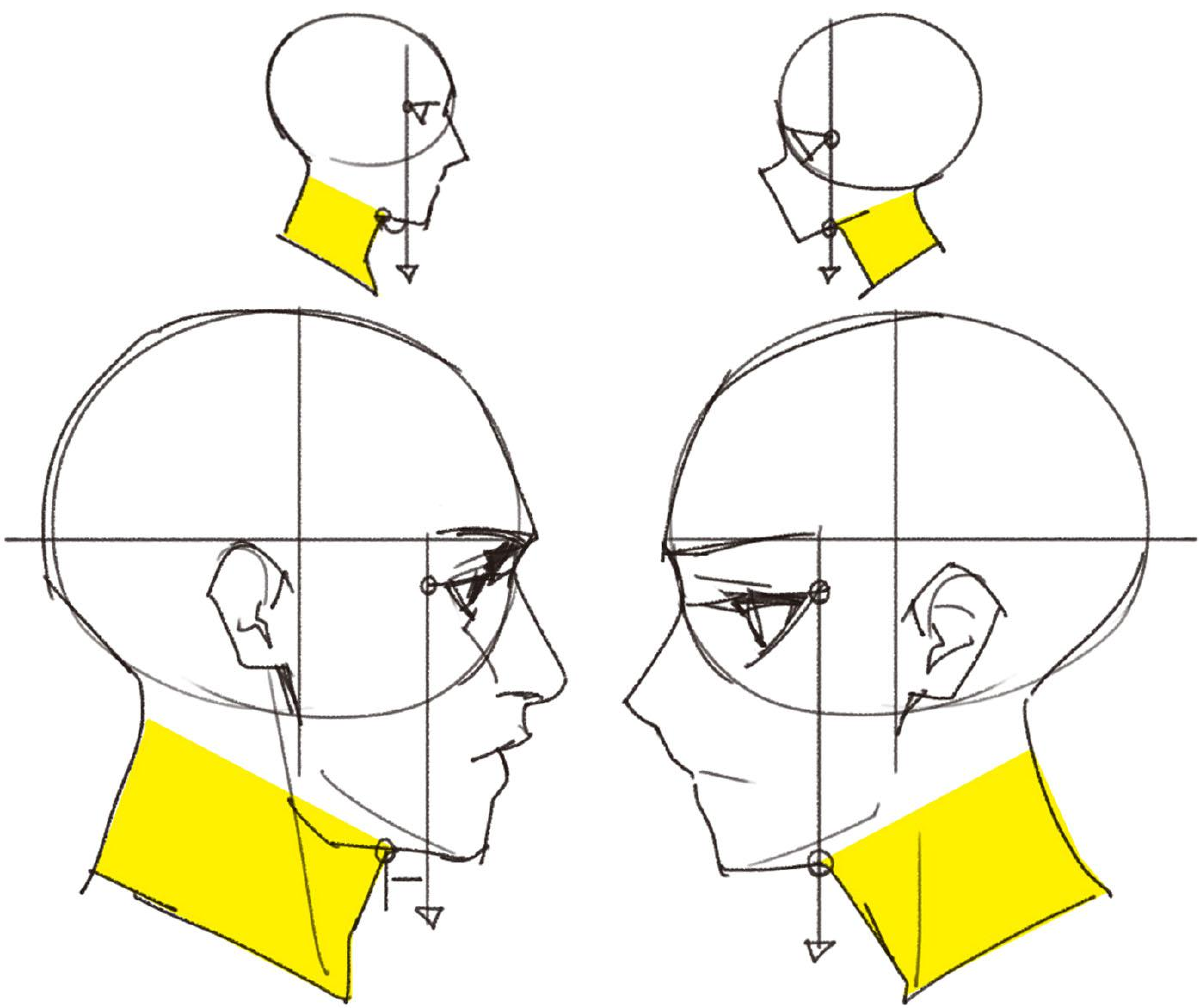
陰影の形で違ったデザインになります。



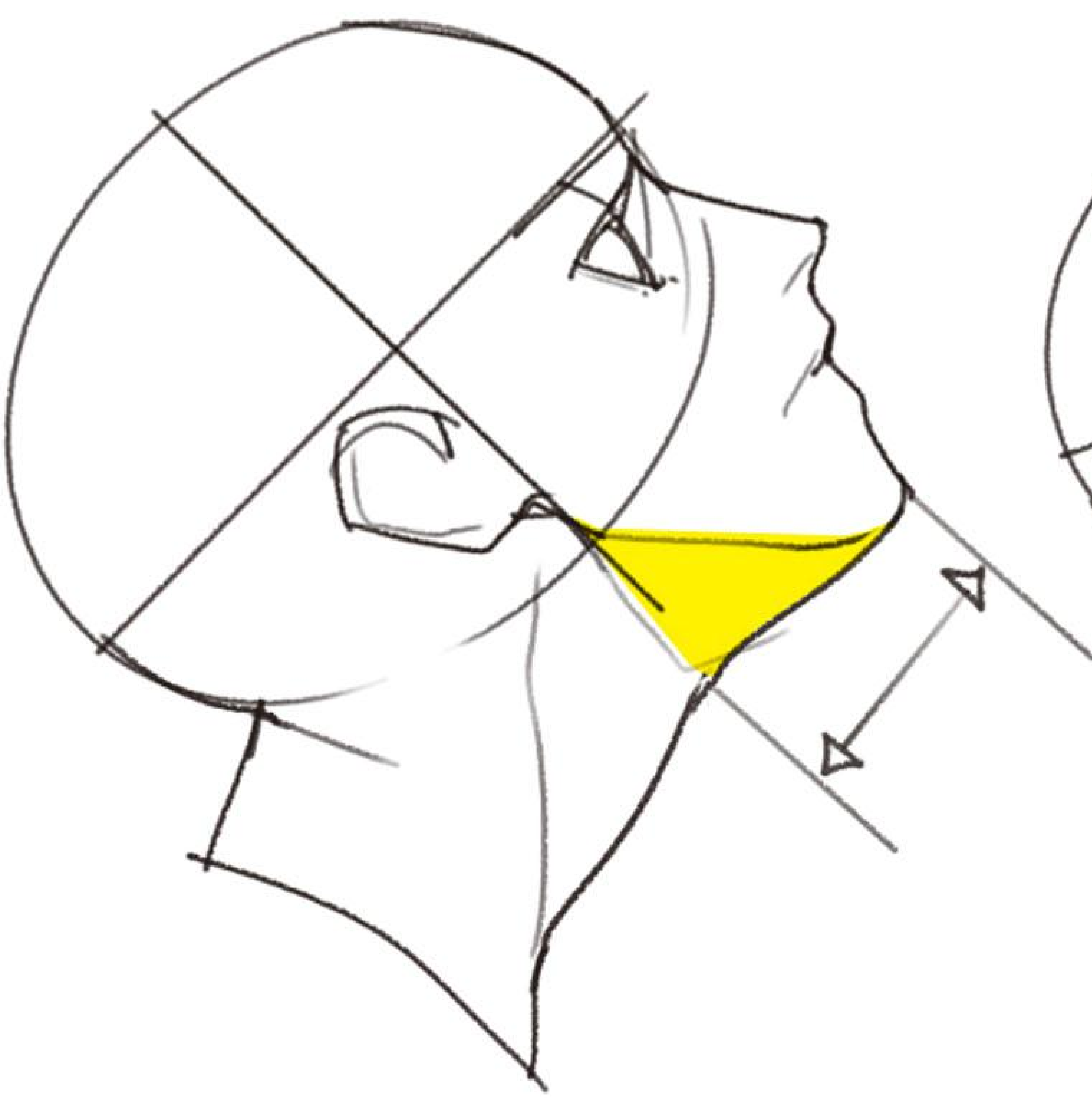


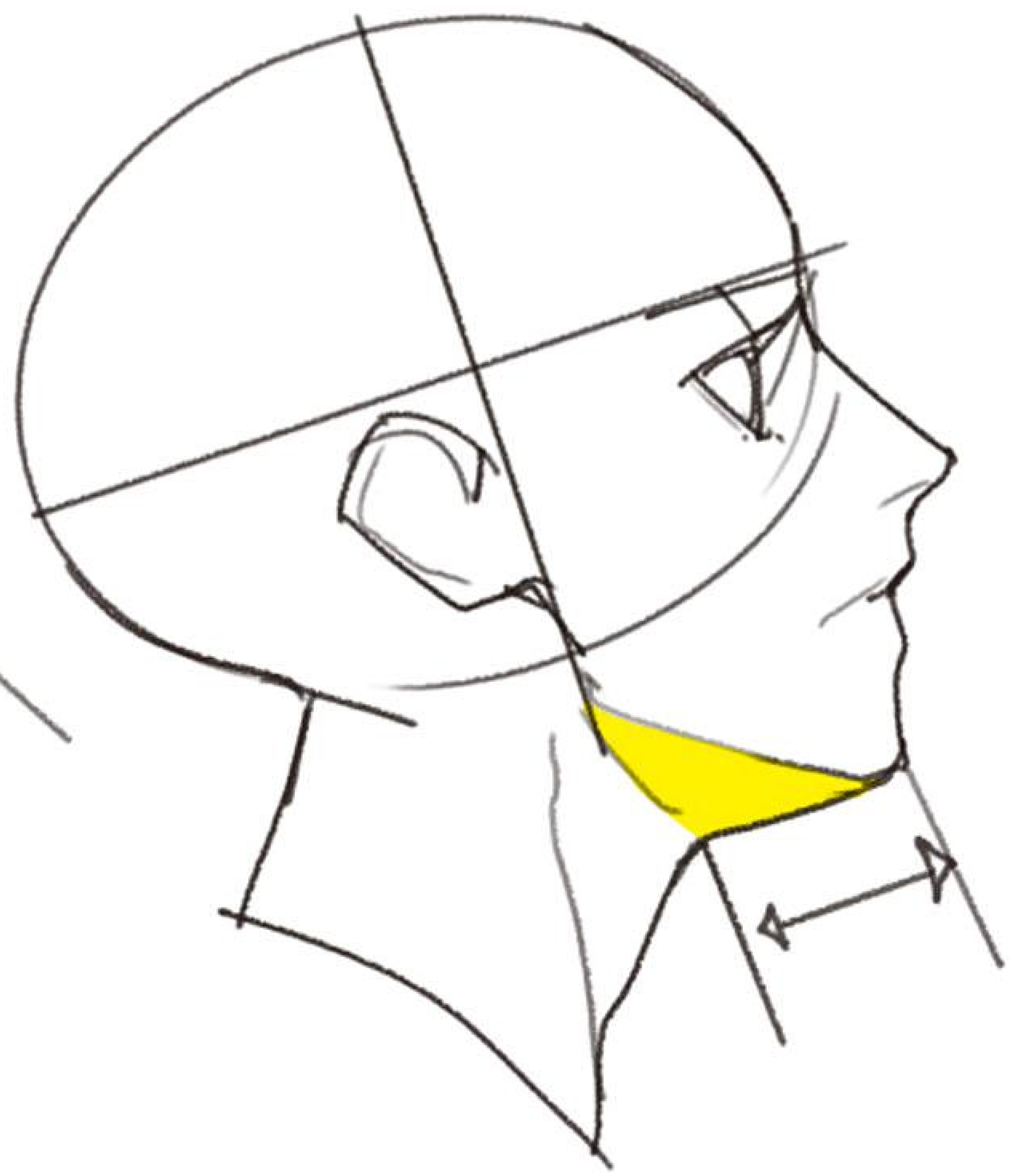
鼻の基本形の上、中間、下に
肉をつけると、違った形の鼻
を描くことができます。



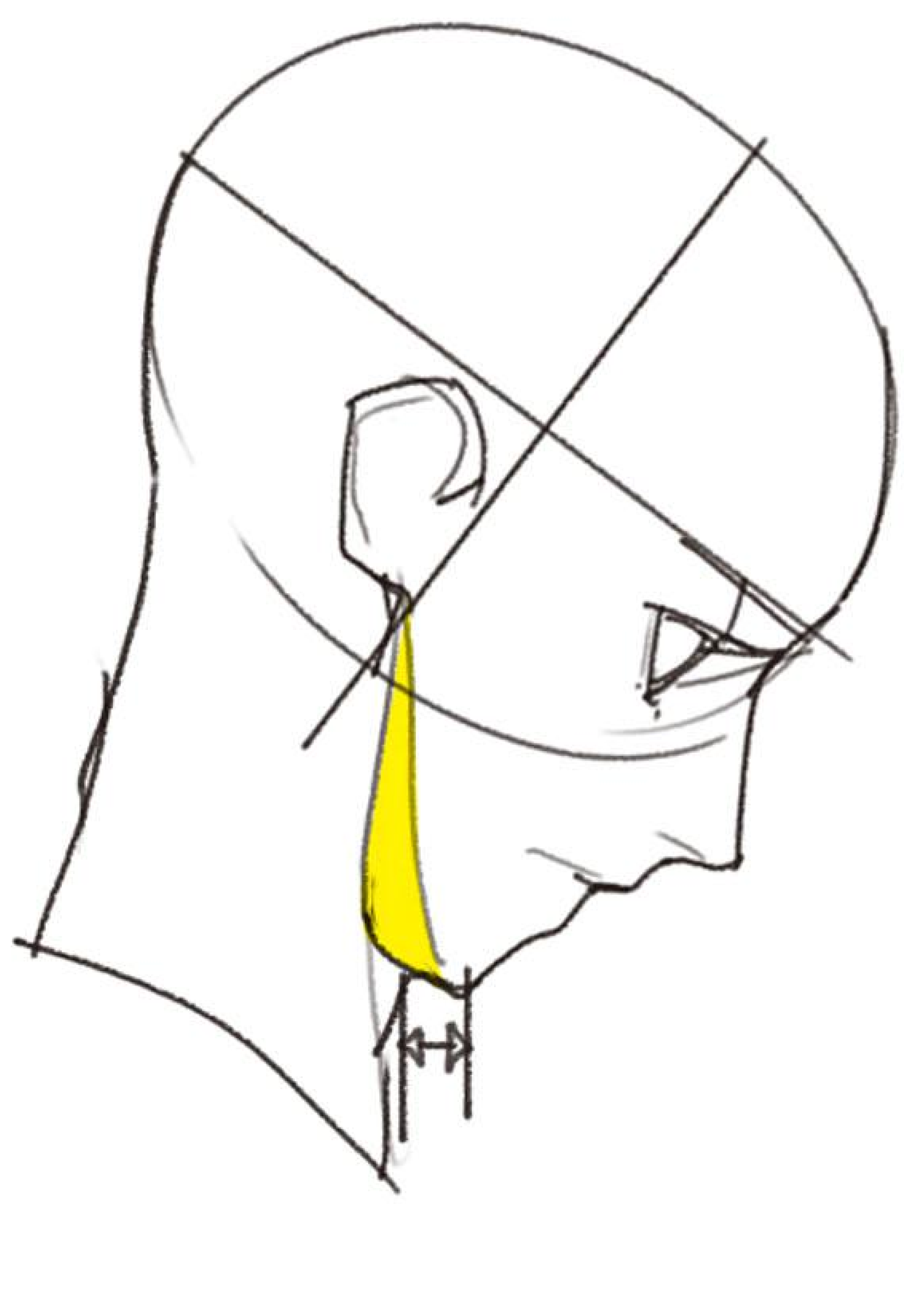


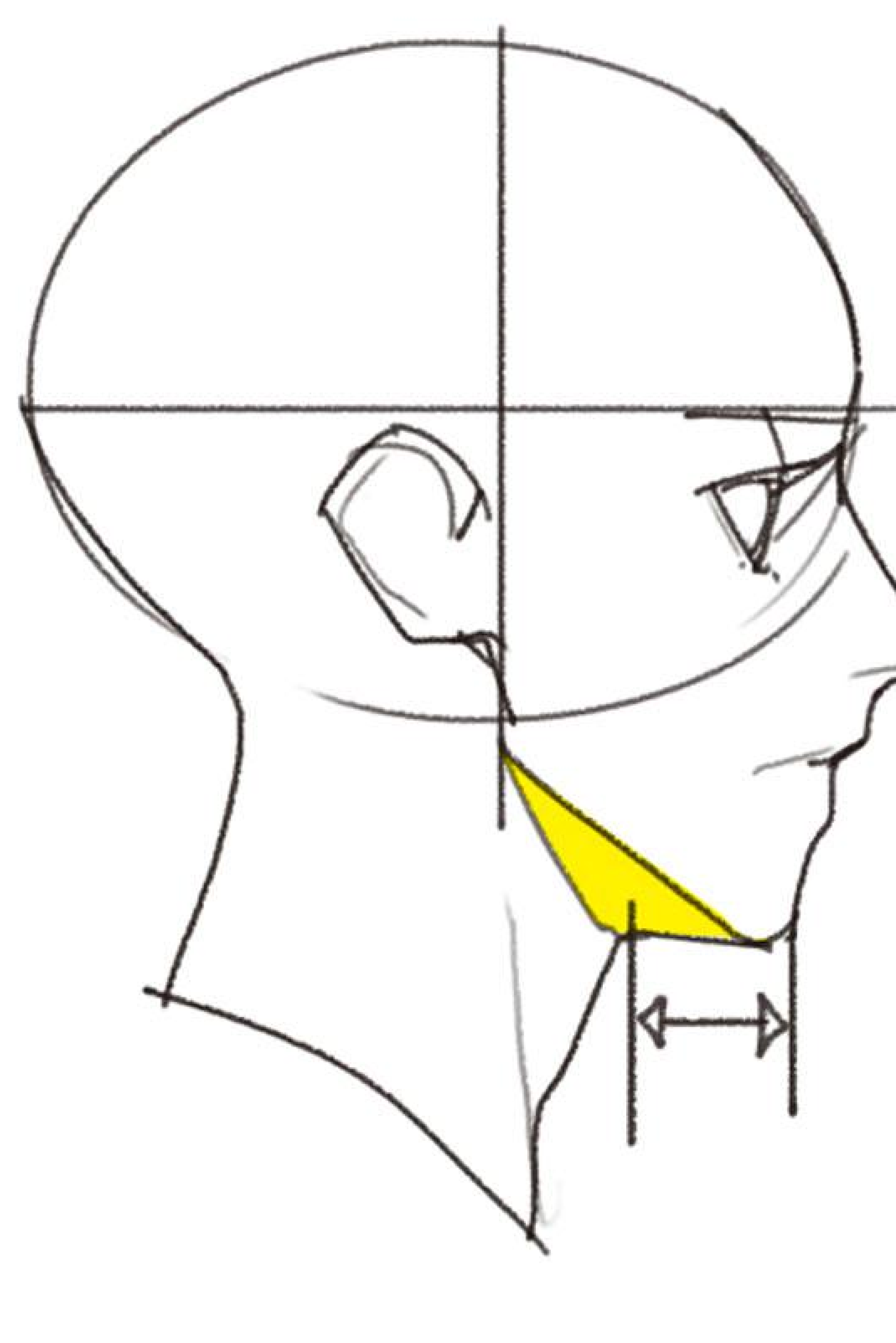
横顔は目尻からあごにかけて垂直線を
引き、画風に応じて首までの間隔のアタ
リをとってから、首の始点を決めます。



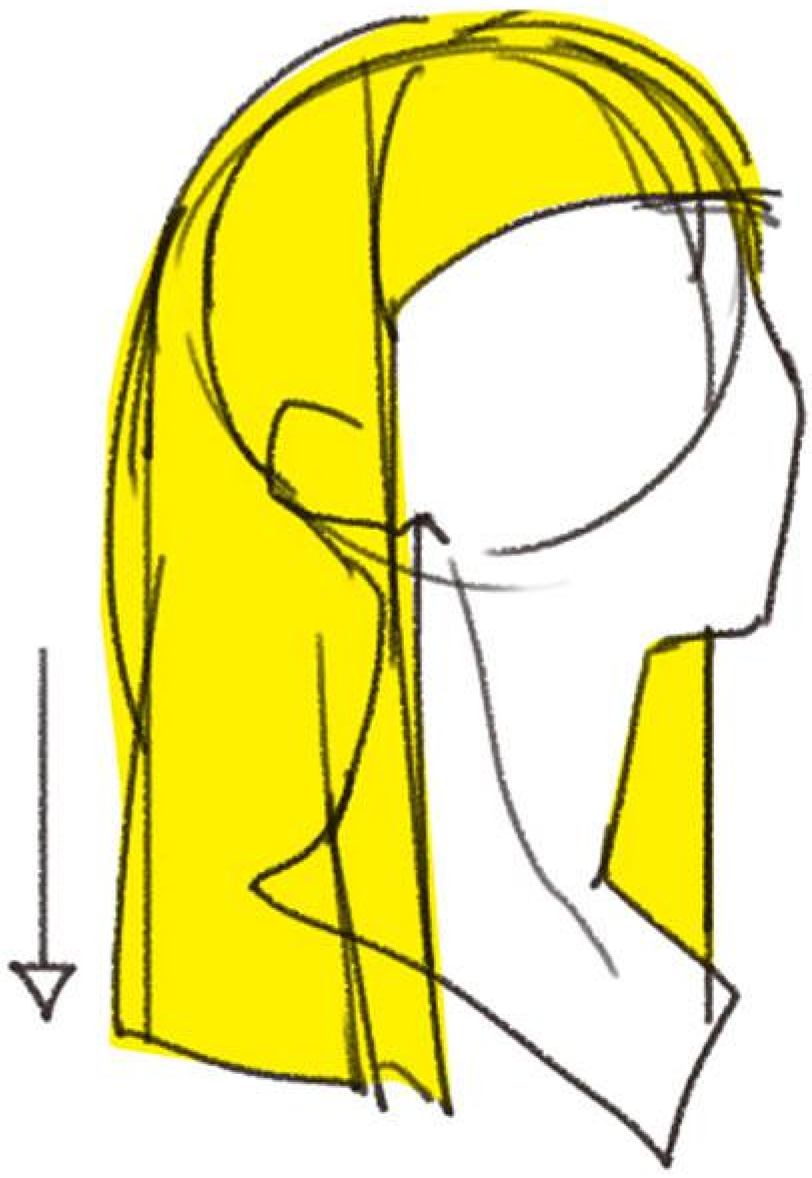


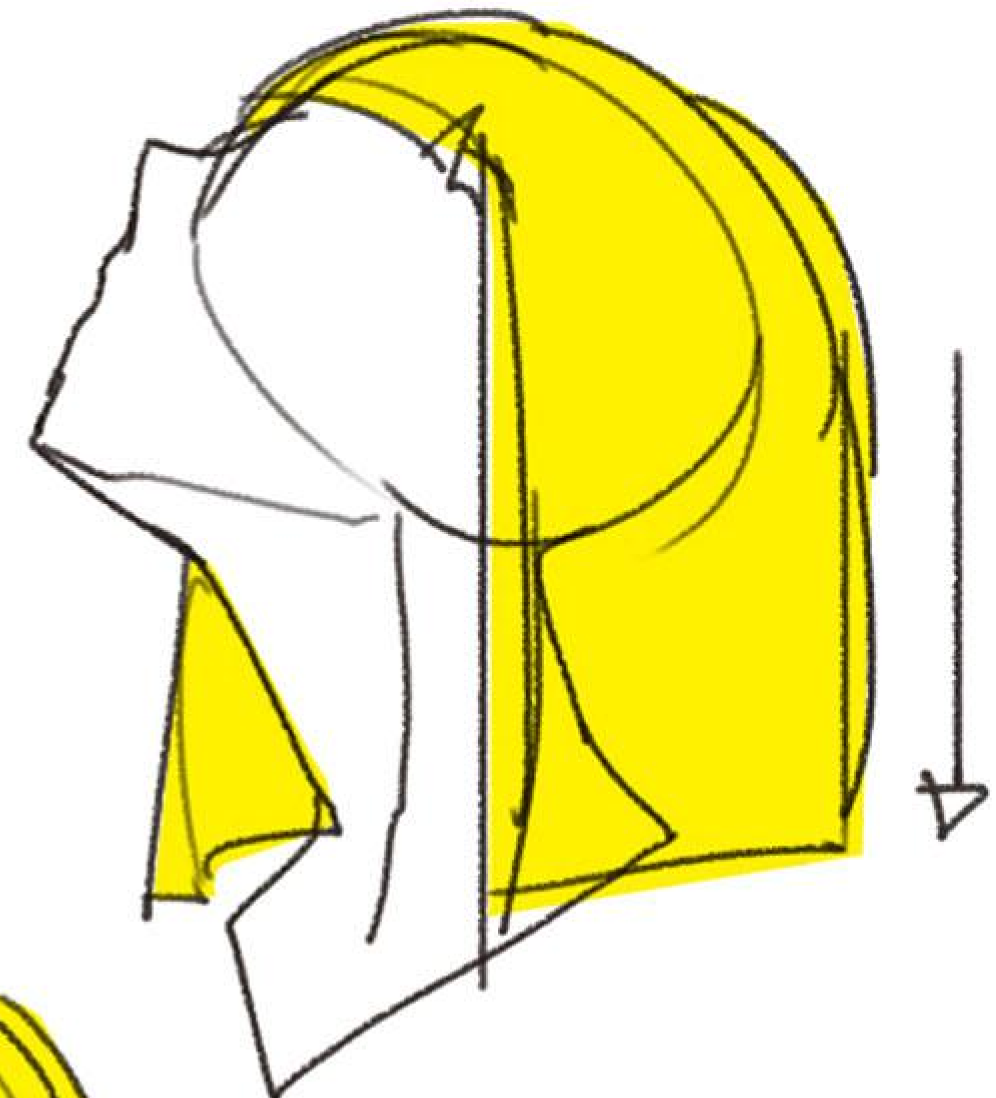
顔を上げたり下げたりすると、
あごの下の長さが変わります。

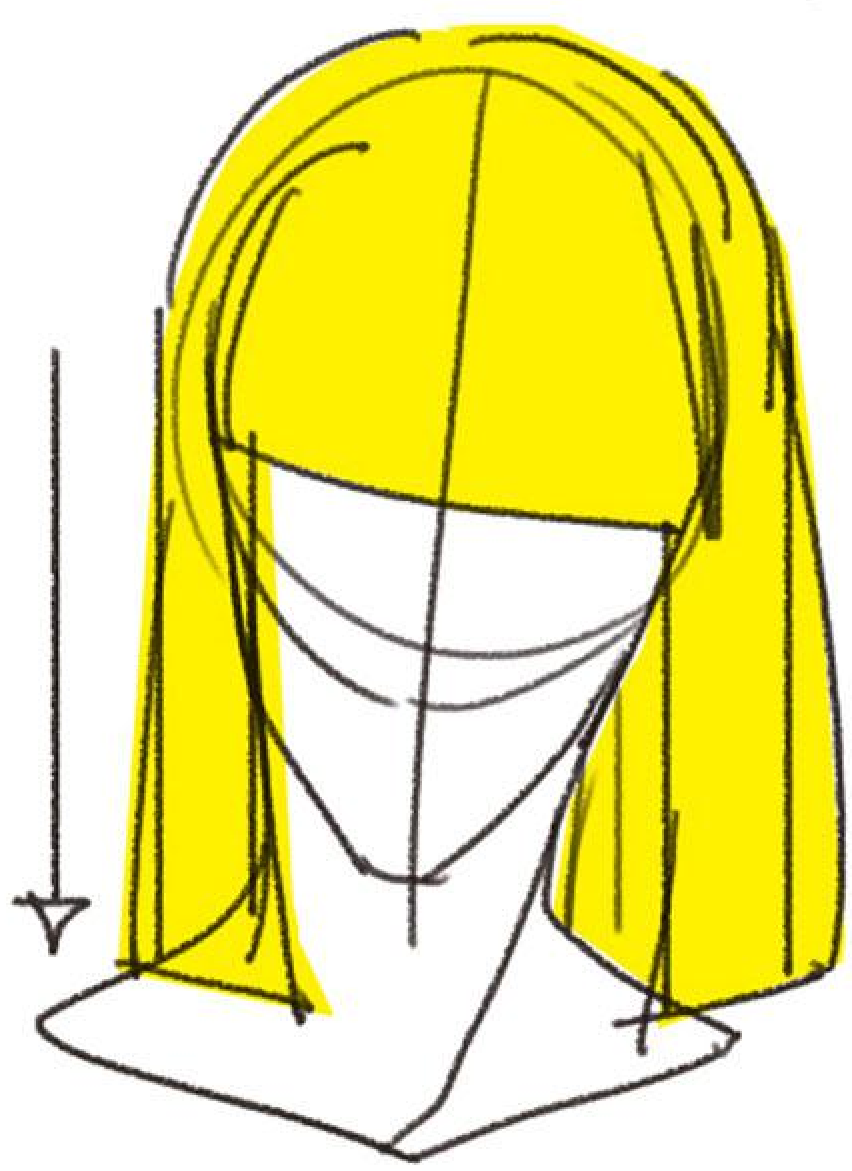




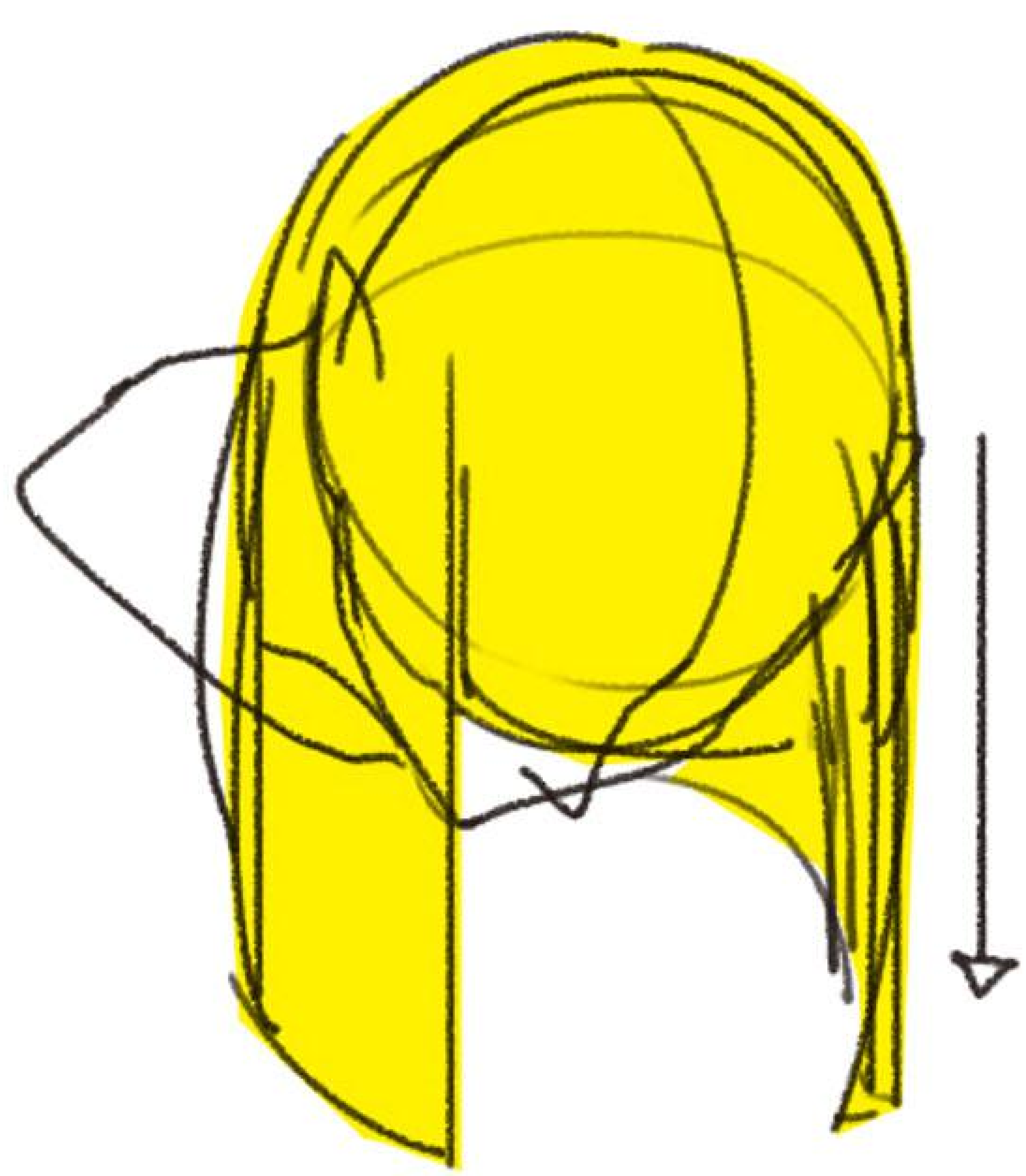
髪

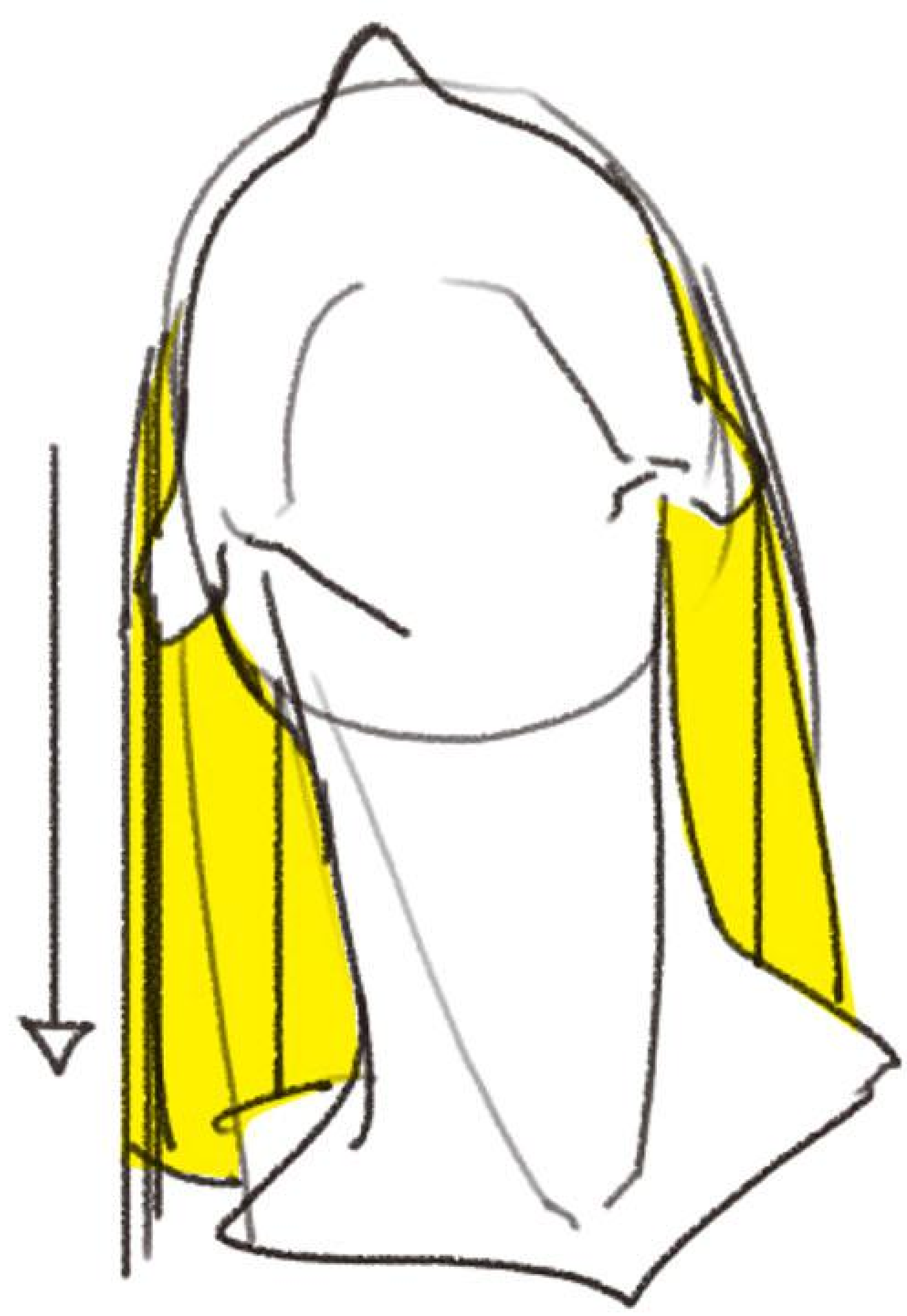


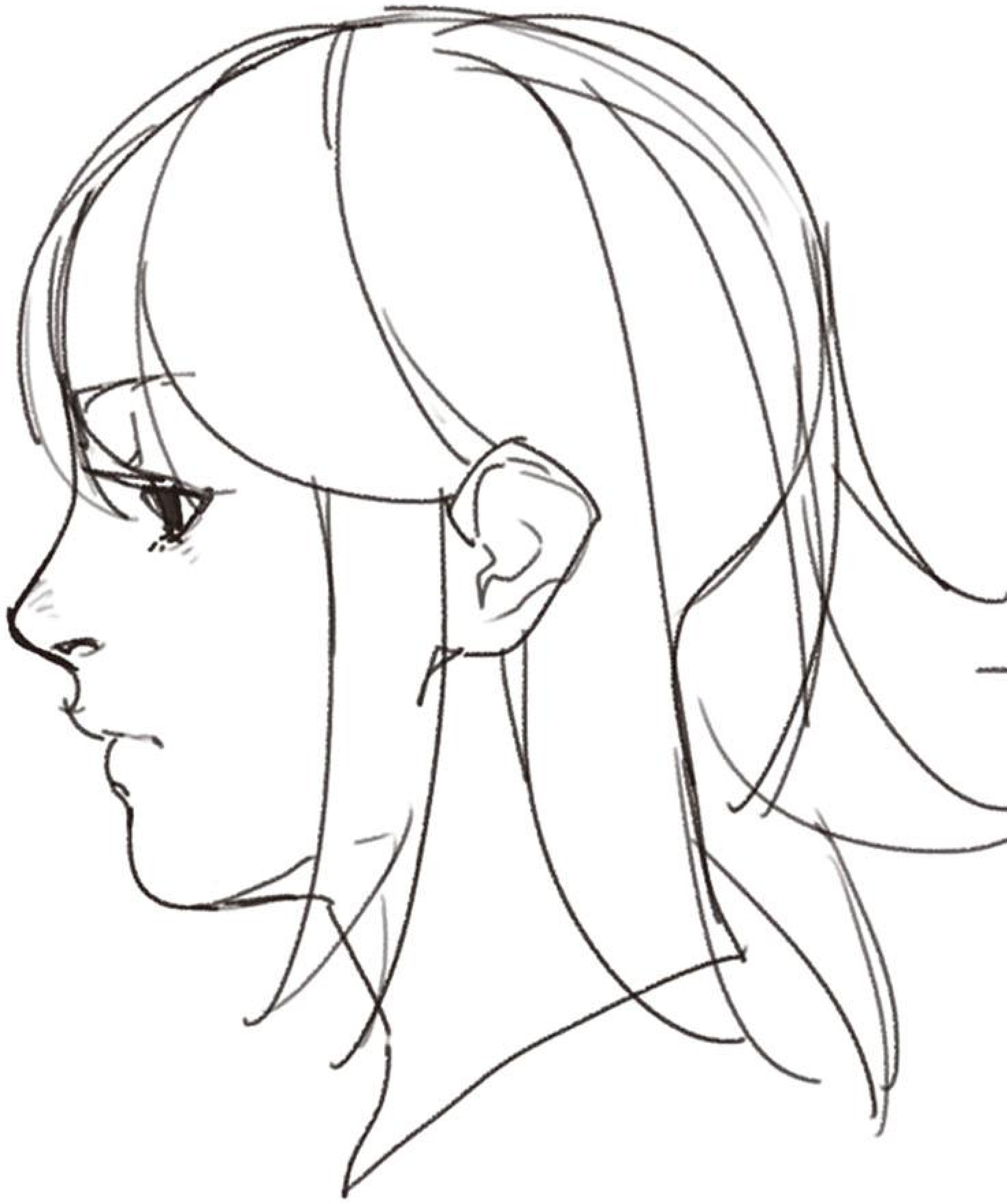




髪の毛は基本的に
重力によって垂直方
向へ流れます。



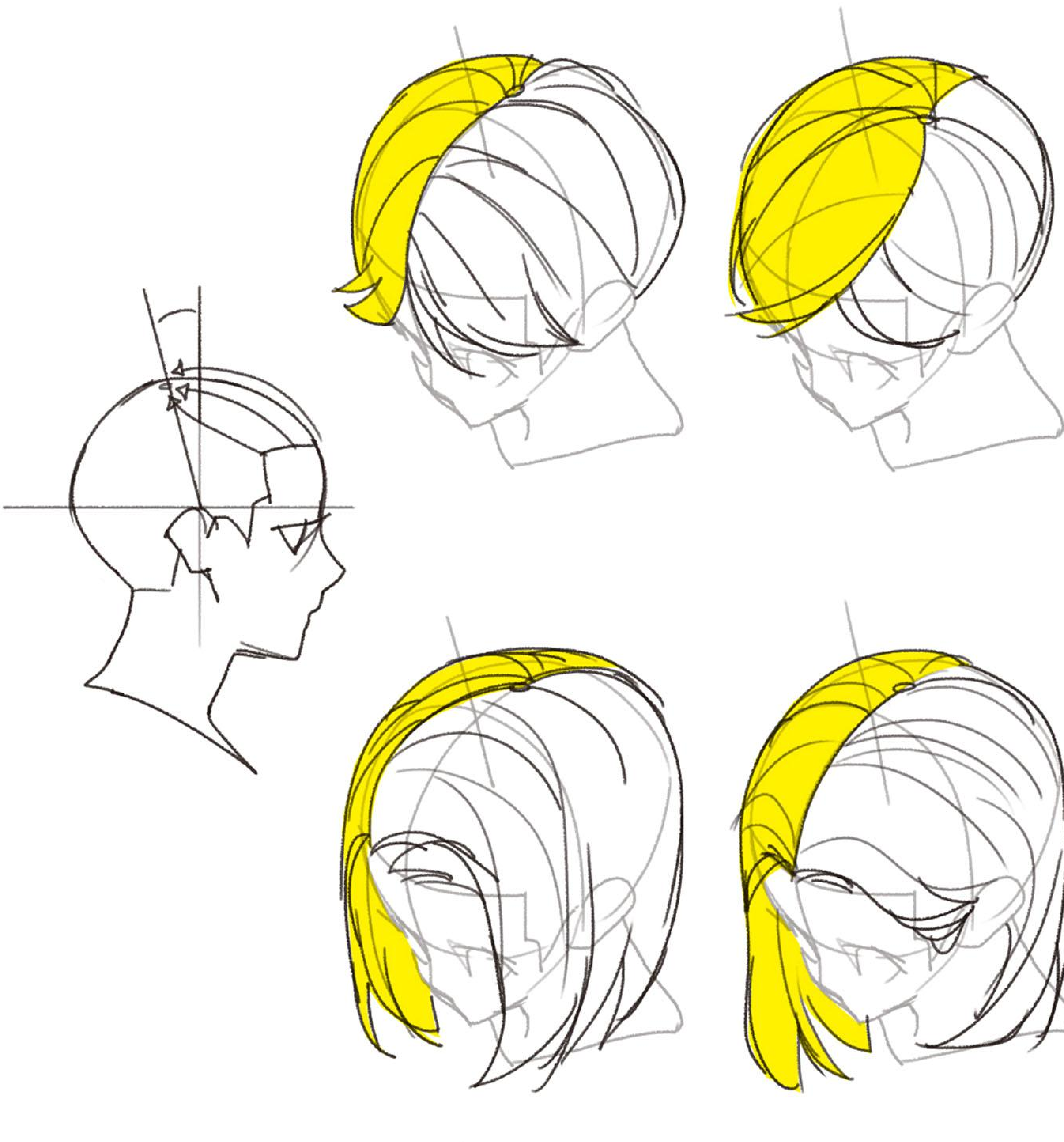






髪の毛は大きなカタマリで流れのアタリをとり、細かい毛をまわりに描き足しながらディテールを上げていきます。





分け目の始点は、基準点を頭の真上よりも
やや後ろのほうに設定するとよいでしょう。





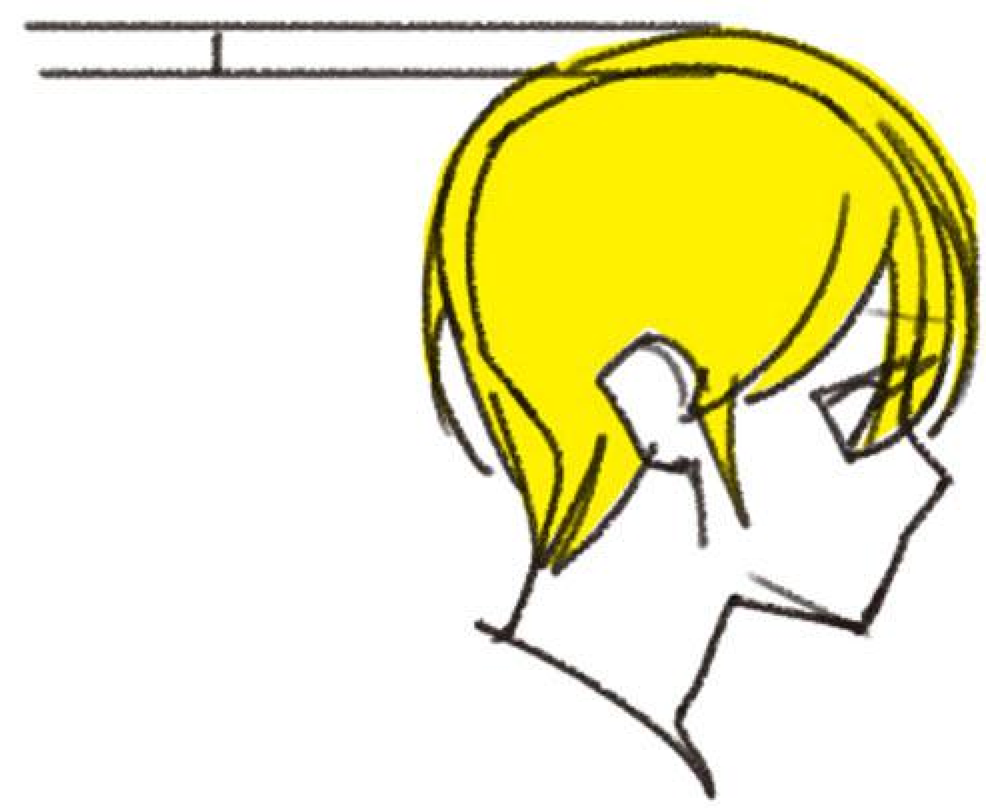
分け目によってできた生え際
の部分は、マンガ風のときは
空間を大きく描きます。



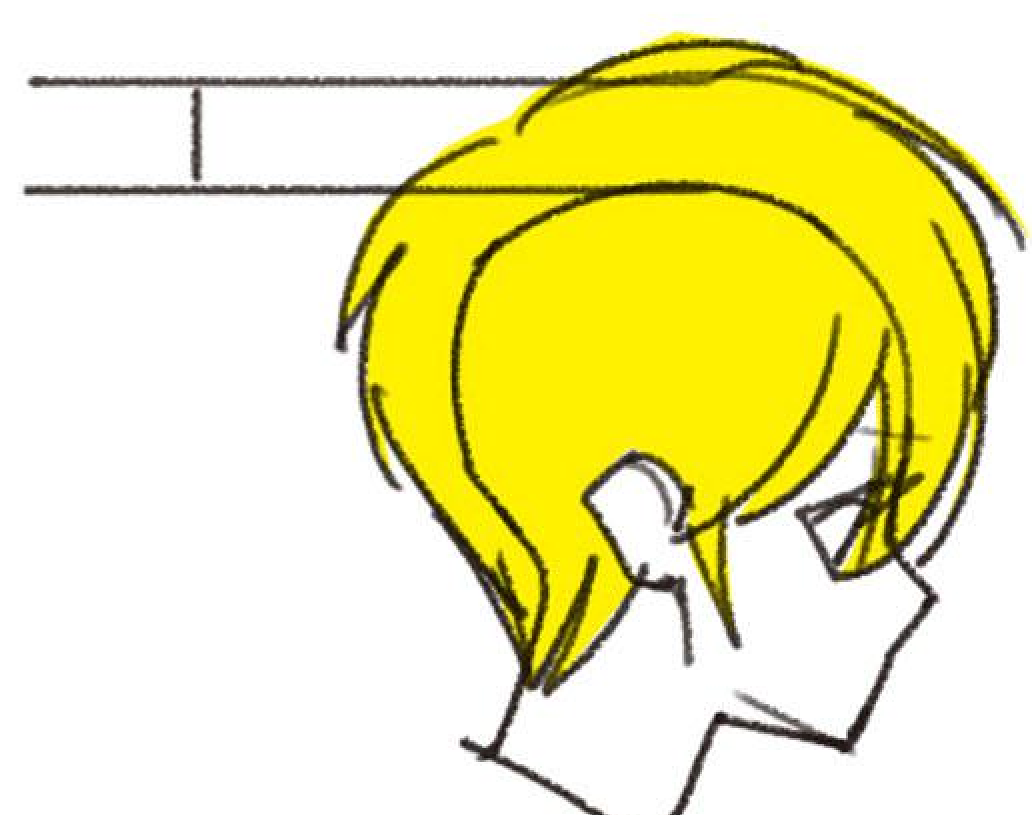




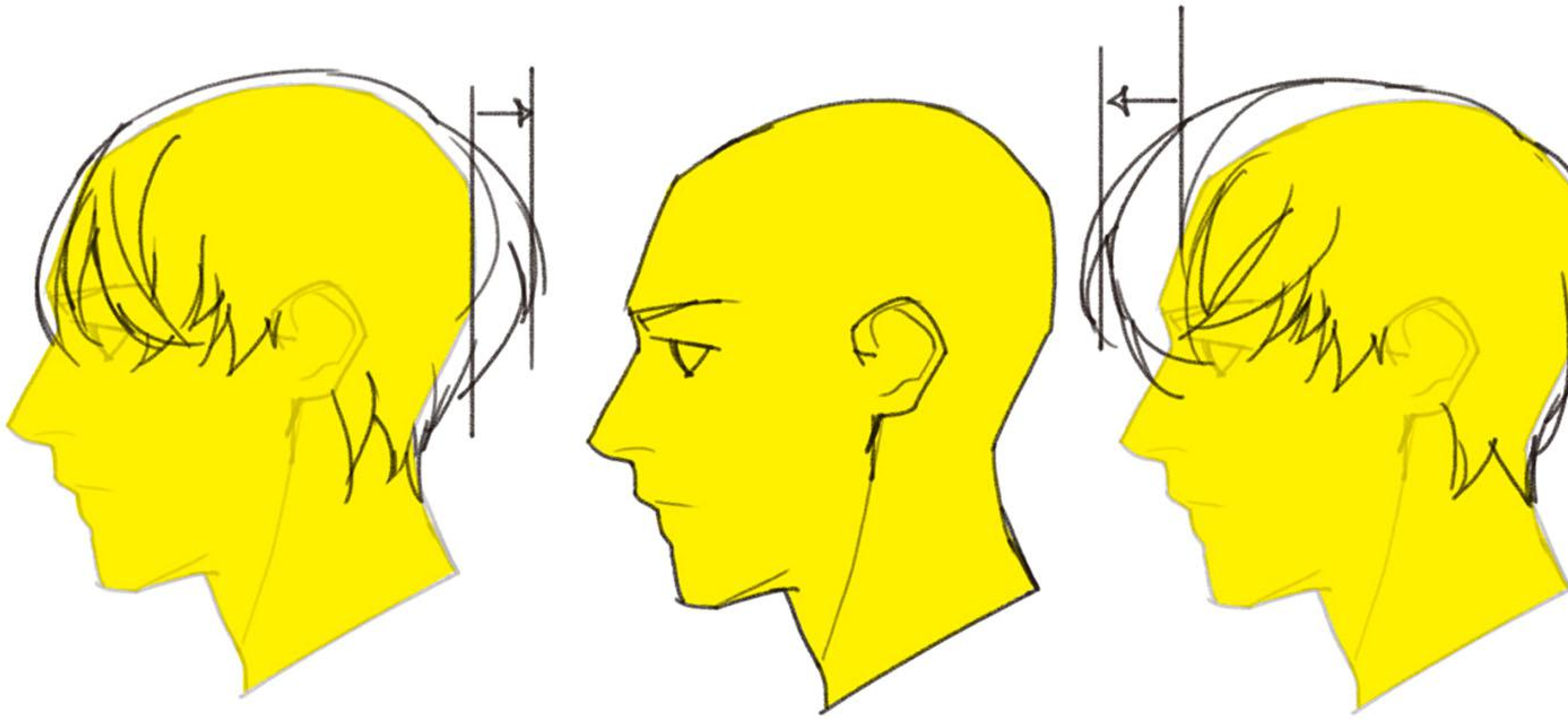








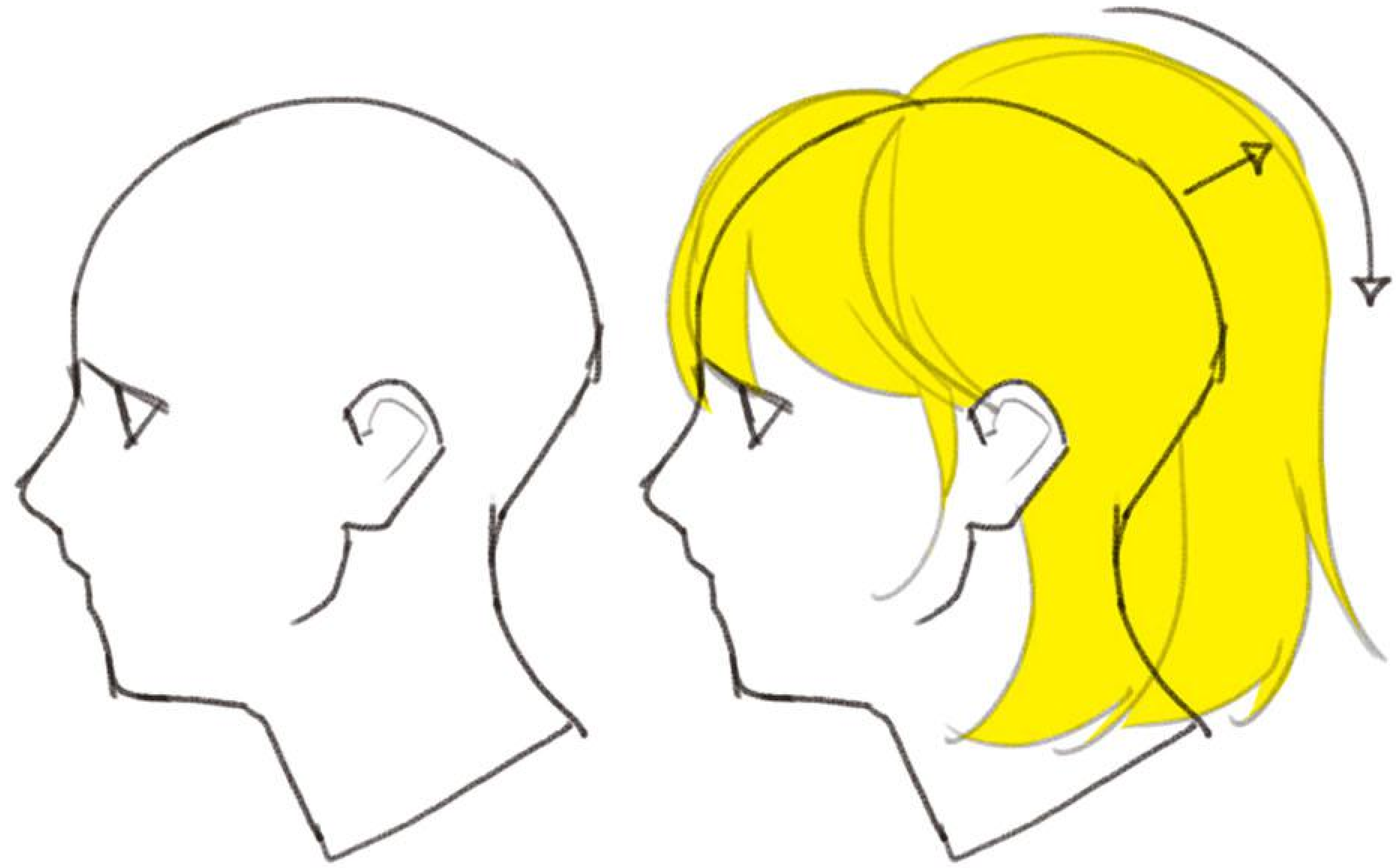
髪の毛のシルエットが頭部の輪郭線から離れるほど、同じ髪形でもふんわり感が出てきます。

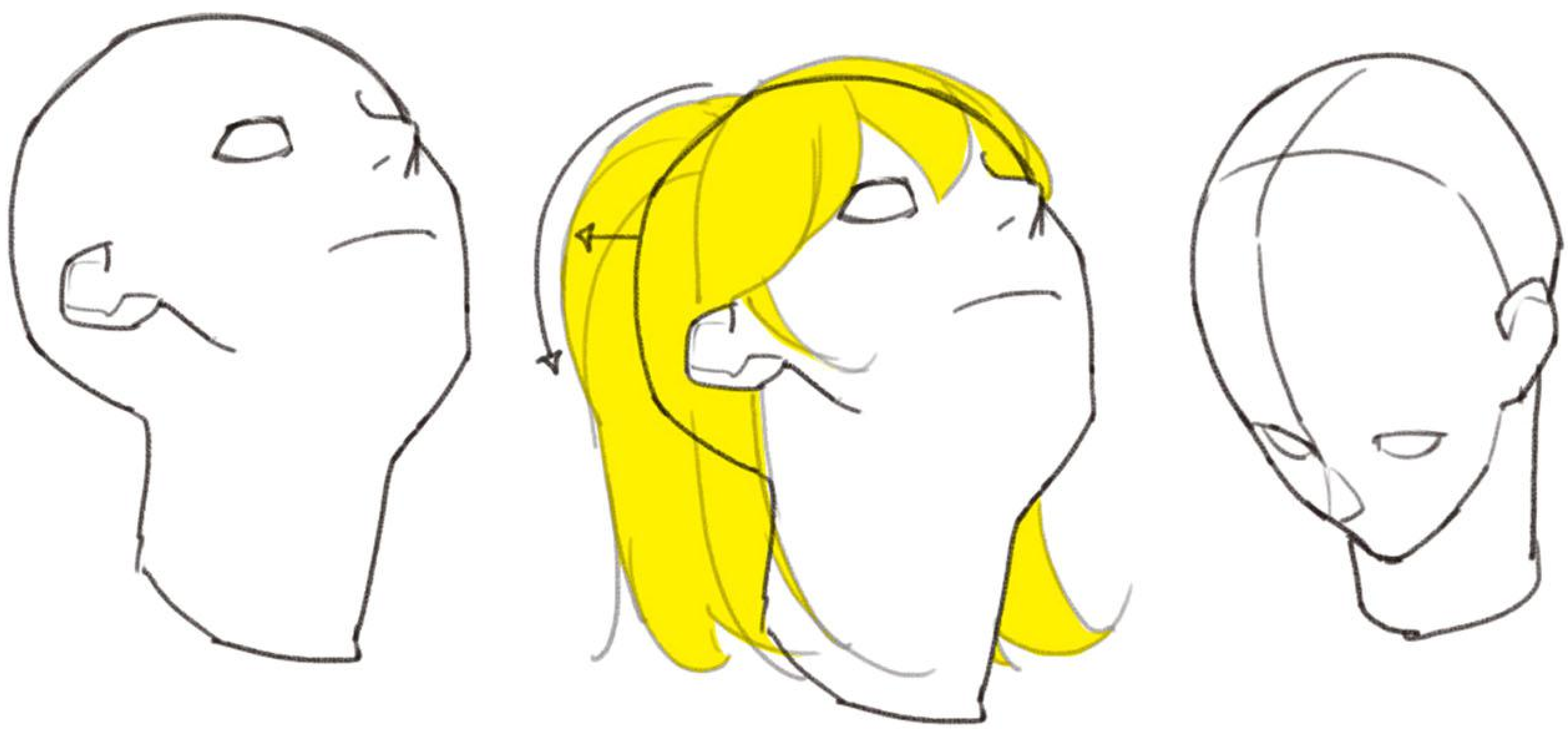




後頭部やひたいから離して髪の毛
を描くと、長さが同じでも、違った
雰囲気の髪形になります。



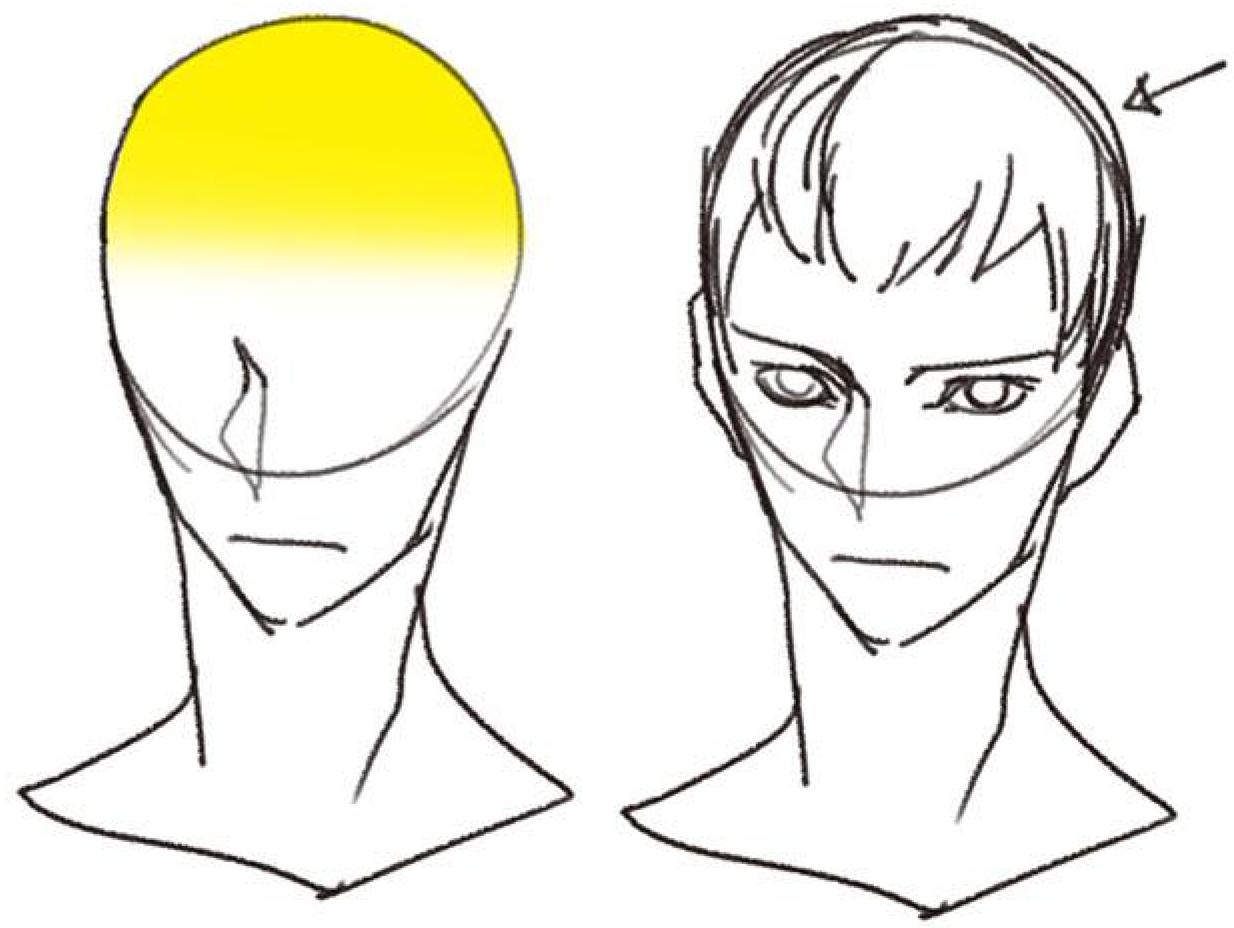




ボリュームのある髪形の場合、顔の角度に応じてどこにどれくらいボリュームが出るのかポイントをよく意識します。角度が変わっても頭部の輪郭線と髪のシルエットの距離を一定であるようにすると同じ髪形に見えます。







落ち着いた雰囲気にしたいときは、
トップのボリューム感を抑えます。

基本的に円で顔を描き、前髪と横髪
だけを表現します。











長い髪が前や後ろに垂れるときは、
肩にかかって流れる曲線を表現す
ると立体感が出ます。



かき上げたロングヘアを描くときは、髪の毛の内側を見せると立体感が感じられます。



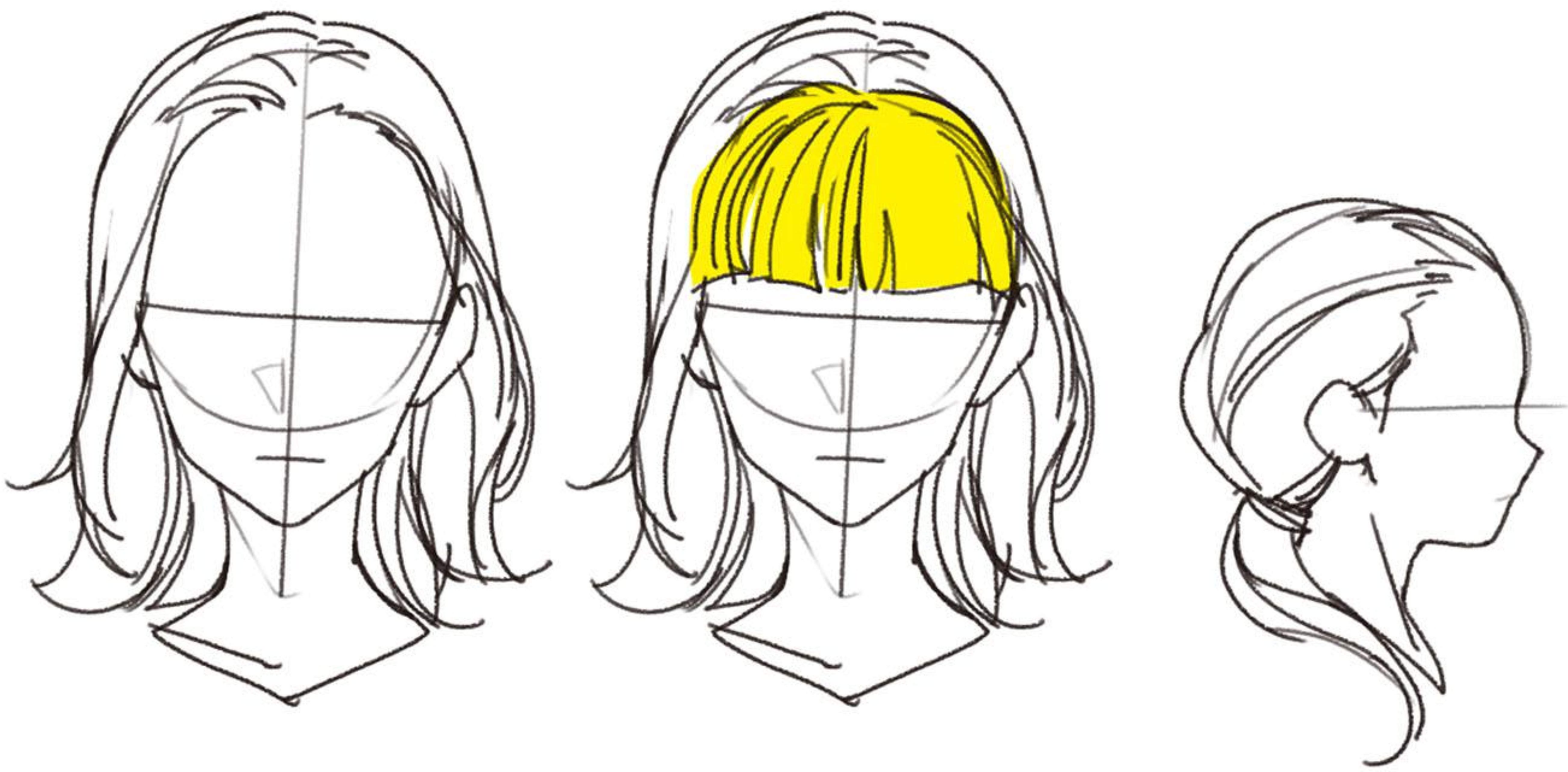


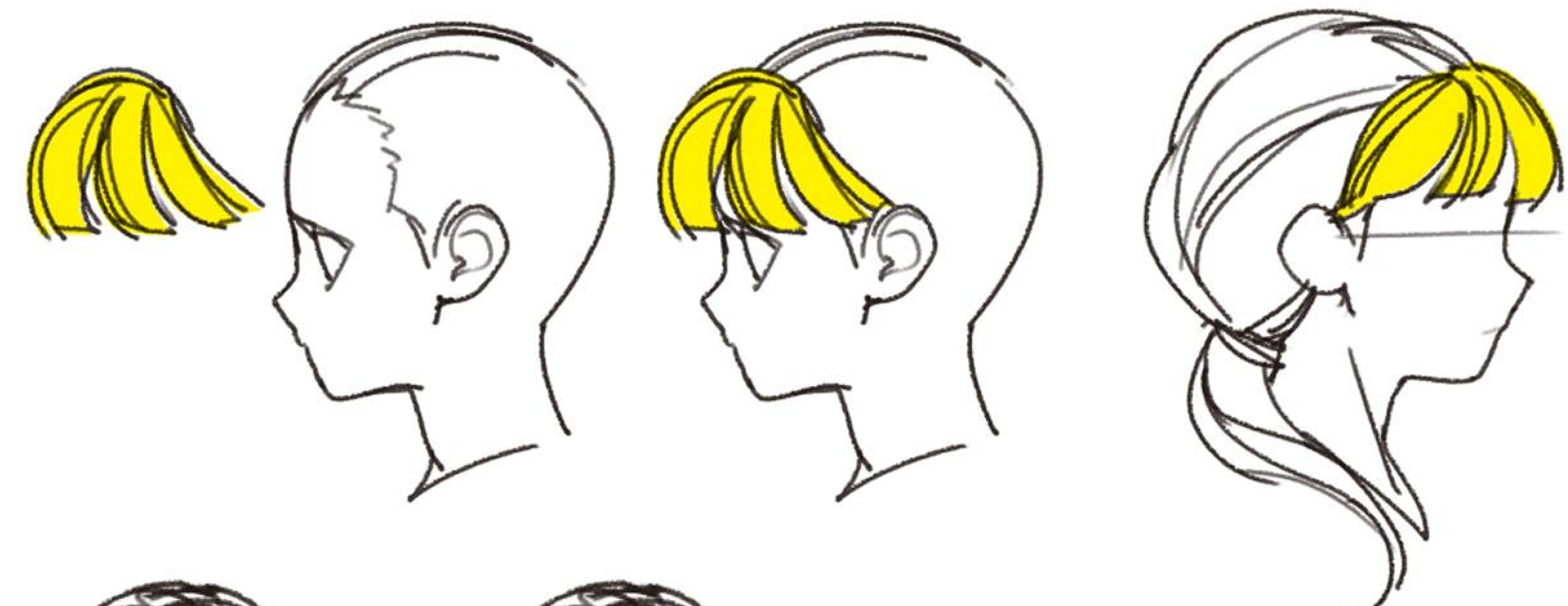


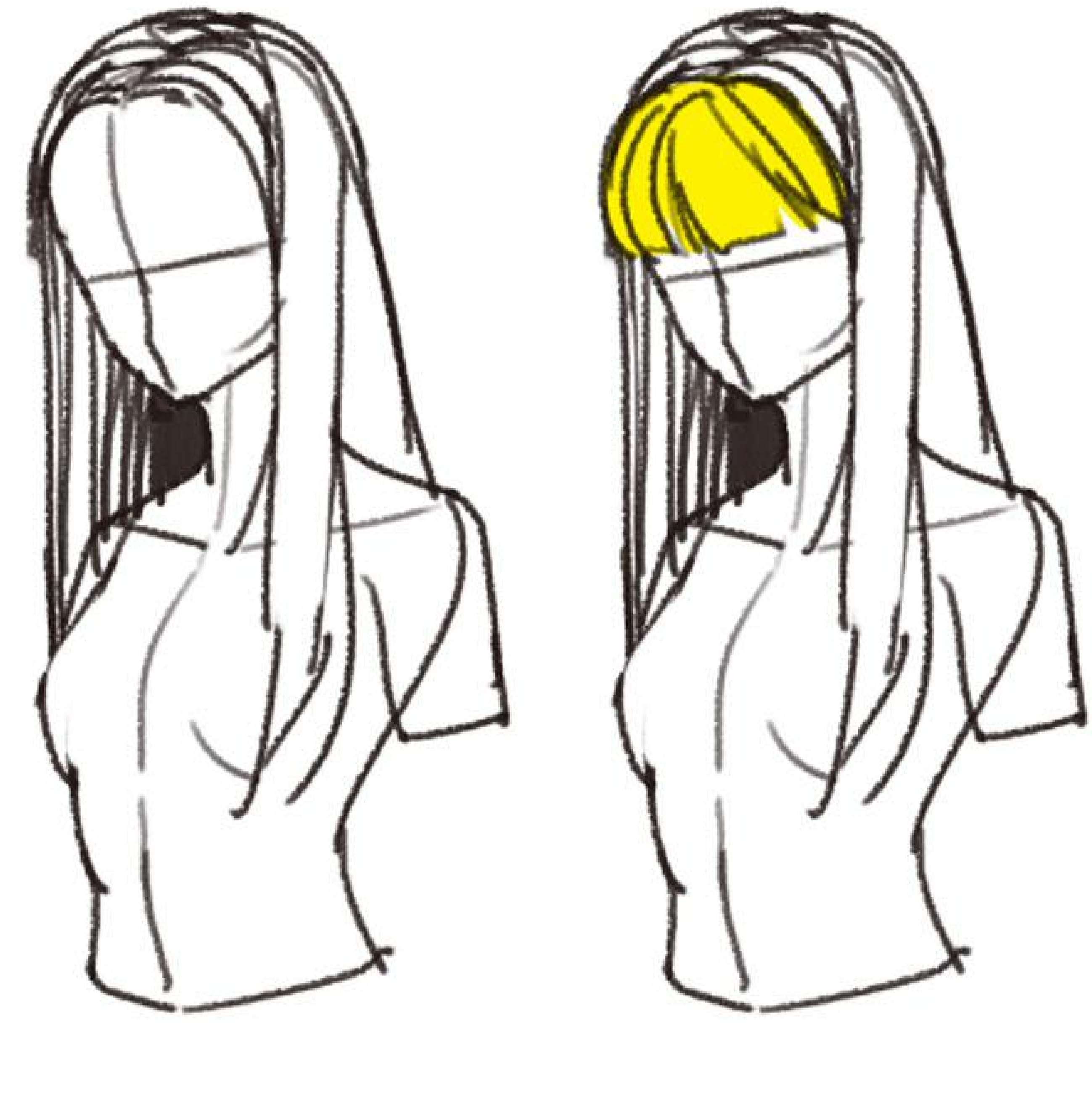


耳に髪の毛をかけるときは、前髪と横髪の一部だけをまとめて曲線で流れるようにアタリをとります。細かい髪の毛で耳の一部を隠すと立体感が出ます。

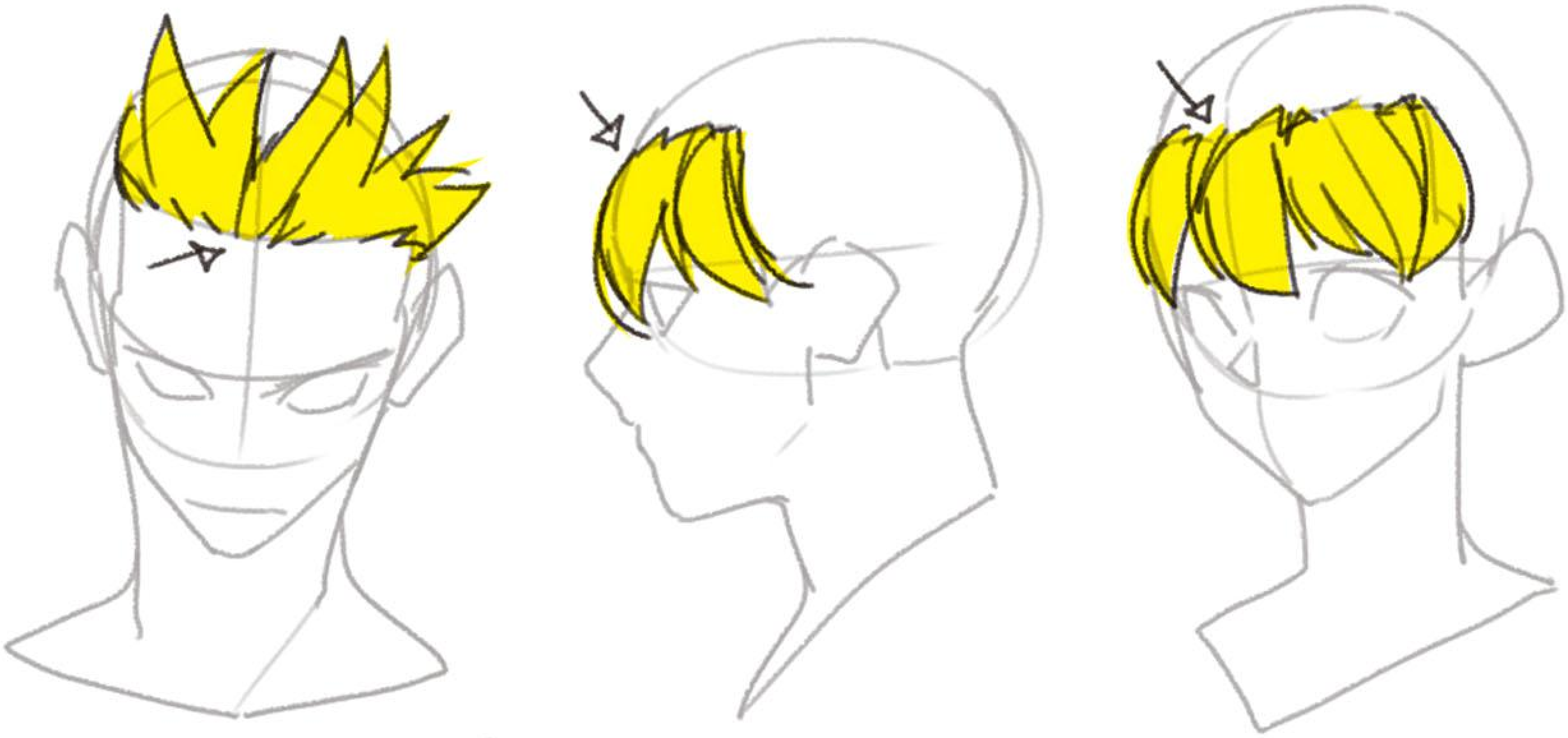


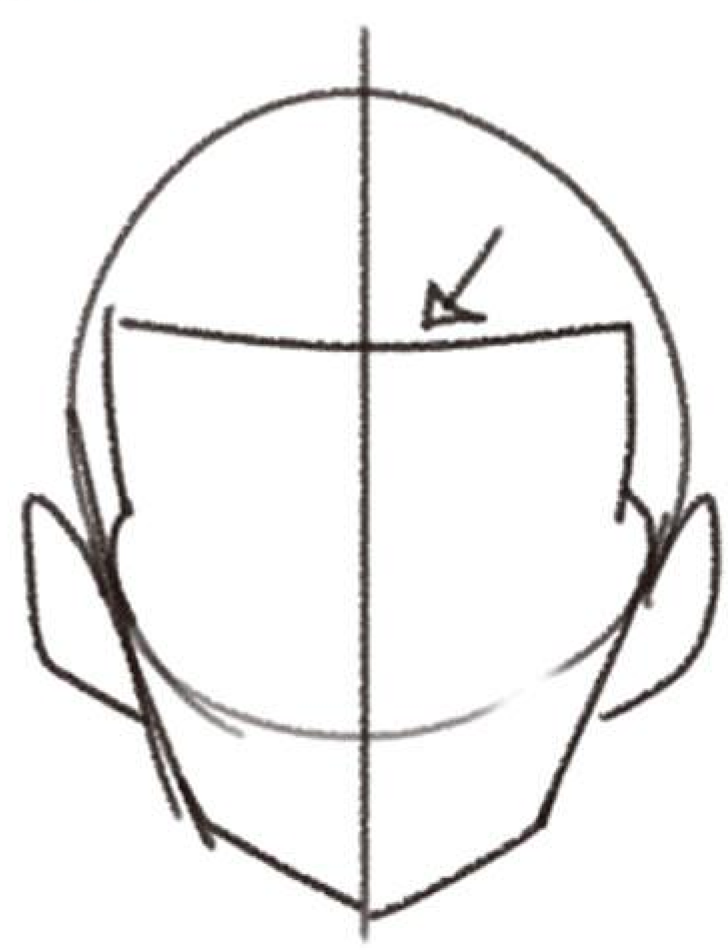






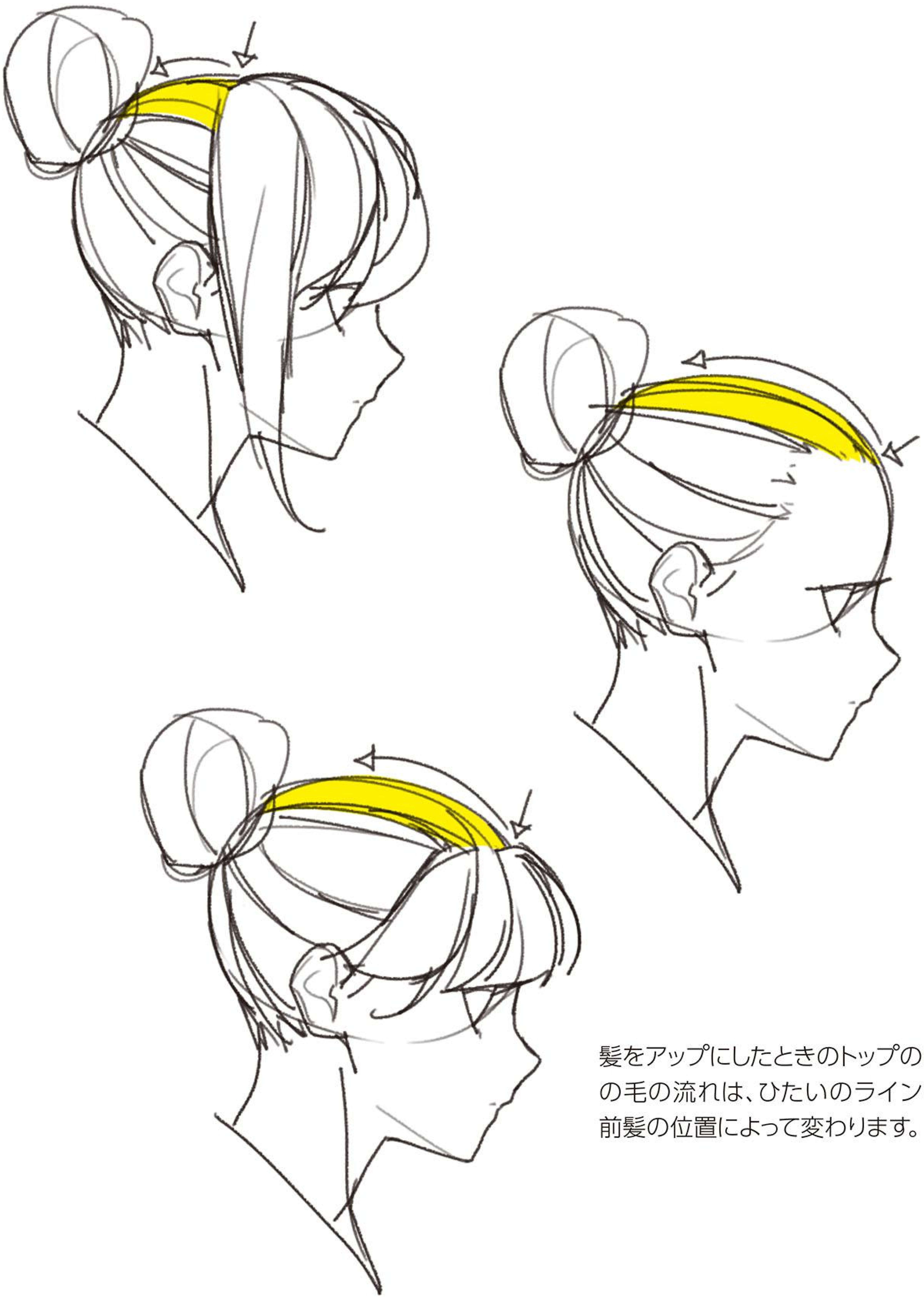
前髪はひたいのラインに
合わせて、ボリューム感を
生かして描きます。





前髪の長さと流れは、ひたいのラインから始まります。トップの髪によって自然とひたいのラインは髪の毛で隠れます（前髪をかき上げるときは、その反対になります）。





髪をアップにしたときのトップの髪の毛の流れは、ひたいのラインの前髪の位置によって変わります。





髪の流れを表現するときは、かき上げた髪の毛はひたいのラインから、下ろした髪の毛は頭頂部や分け目から流れが始まります。

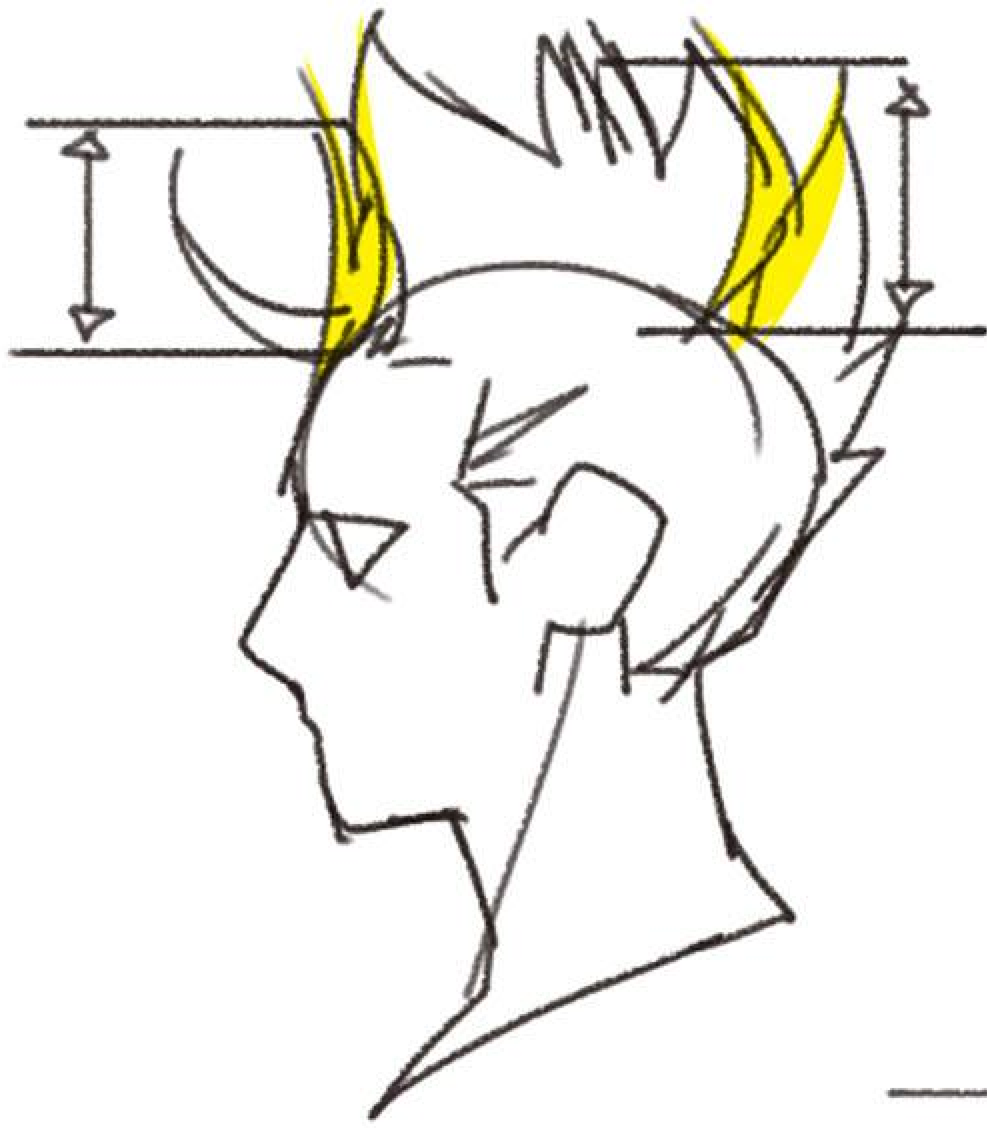




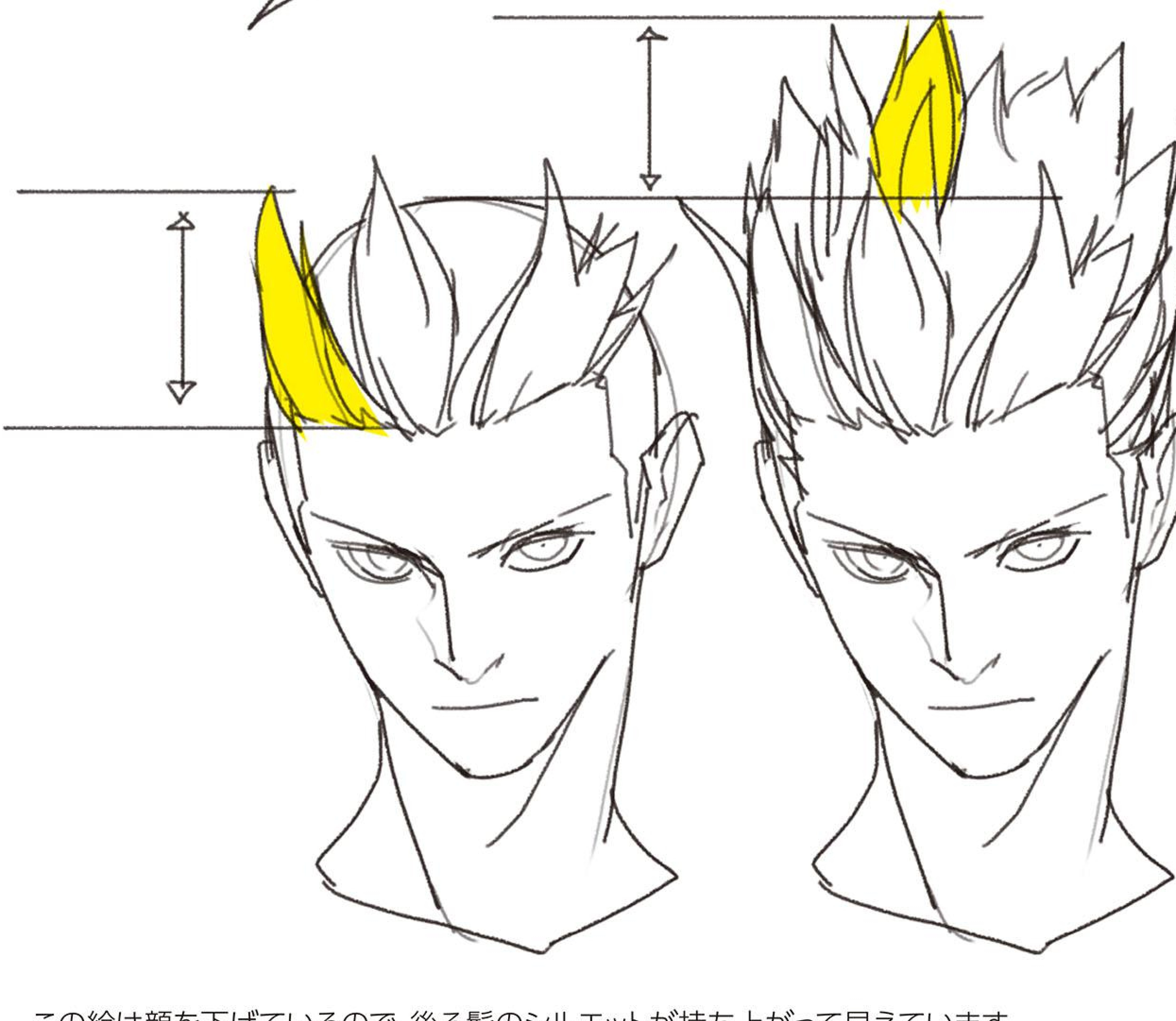




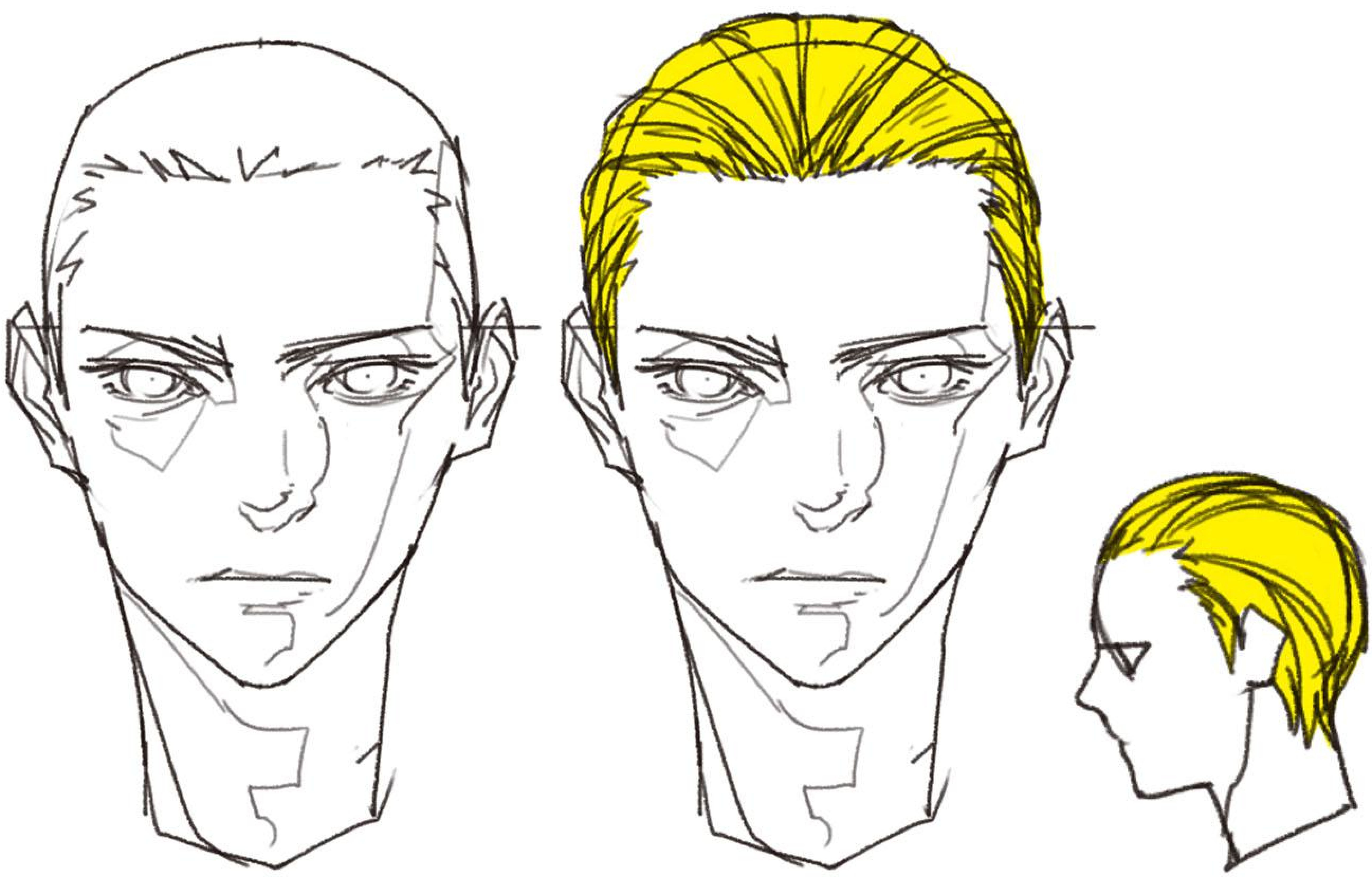
ひたいのラインが見える髪の毛の生え際を描くときは、かき上げる髪の毛の方向に根元の流れも合わせます。



全体的に逆立った髪形は、前髪と後ろ髪の長さを意識すると、全体のシルエットのアタリをつけることができます。



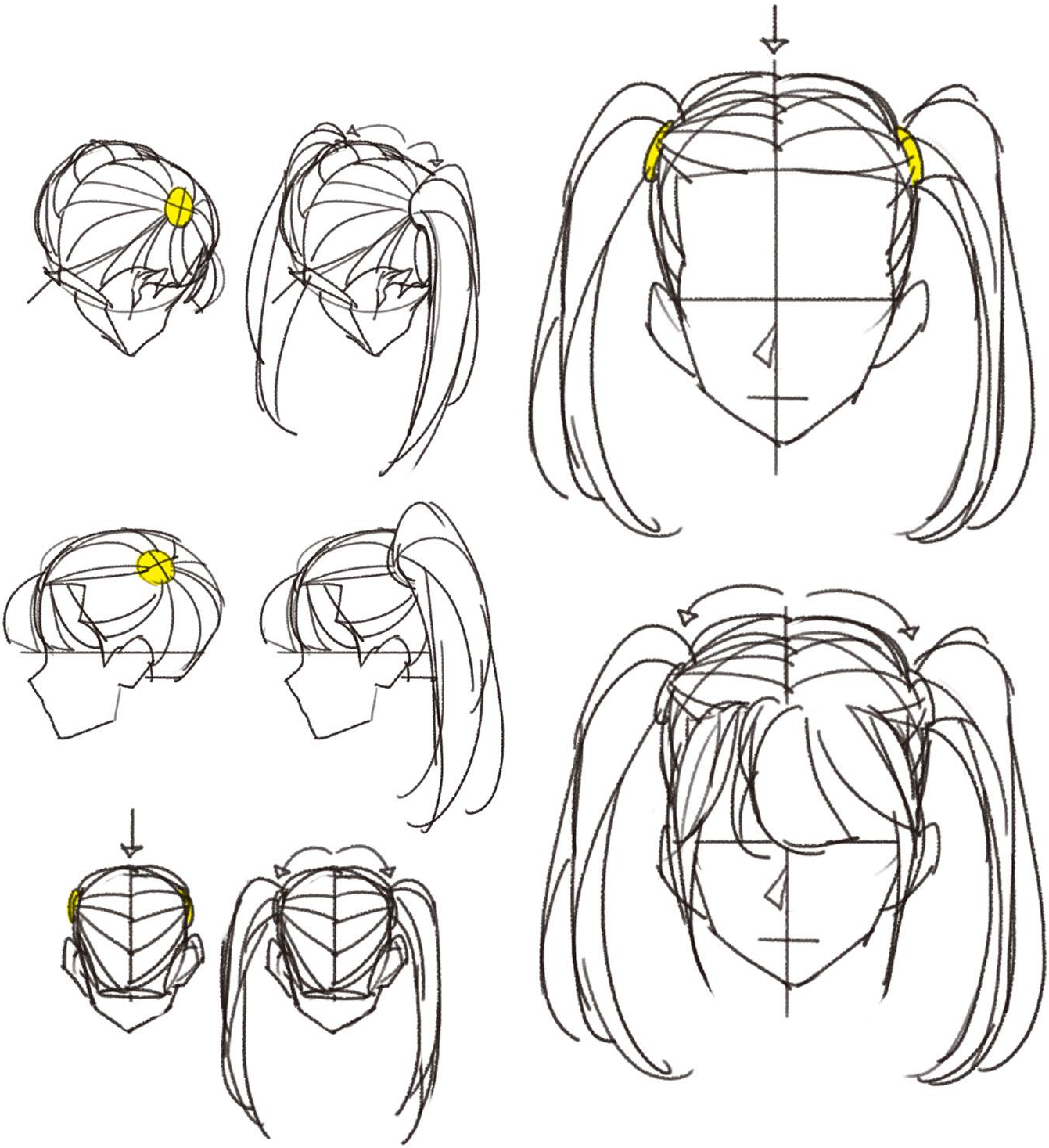
この絵は顔を下げているので、後ろ髪のシルエットが持ち上がって見えています。



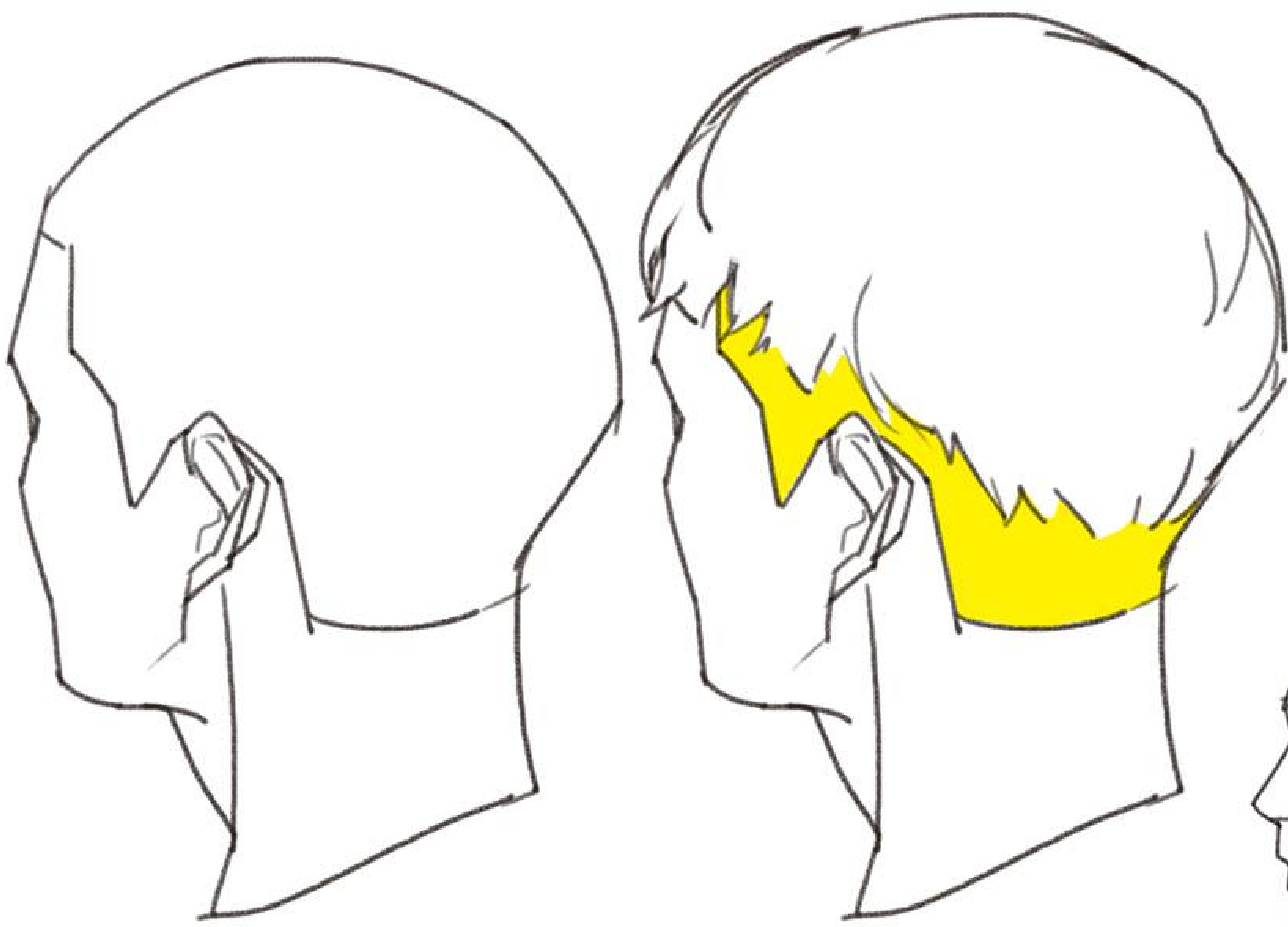


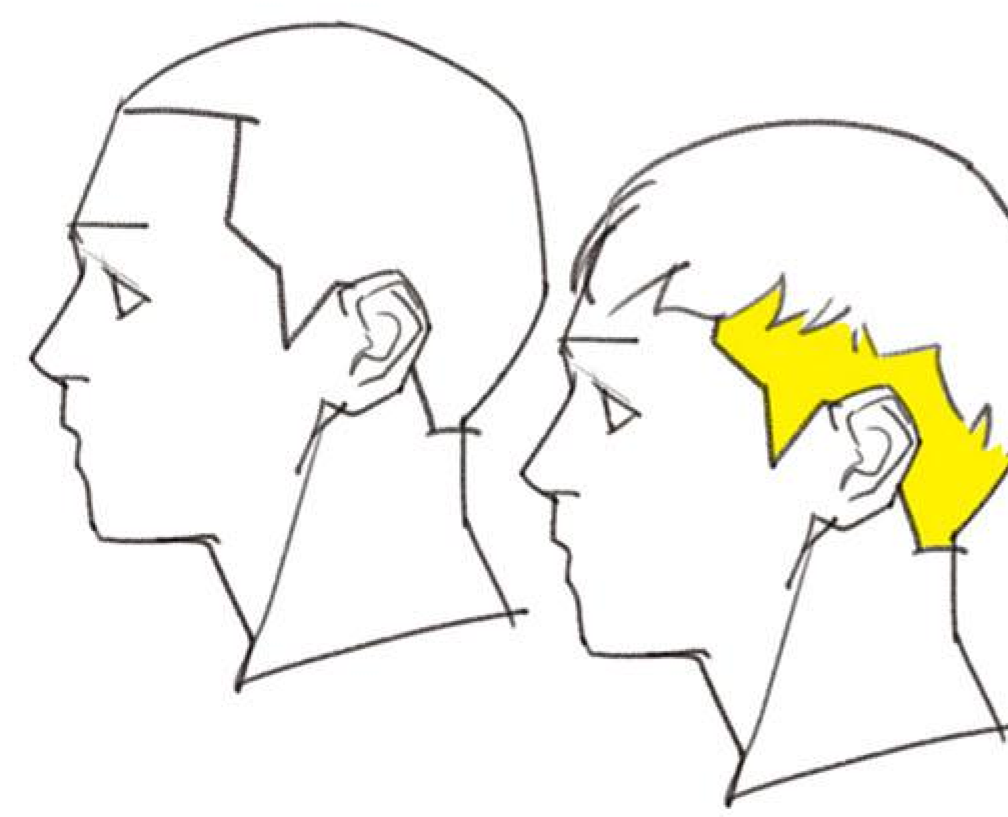
かき上げた髪形で外側の髪の毛
のシルエットを尖らせると、短髪
のイメージになります。



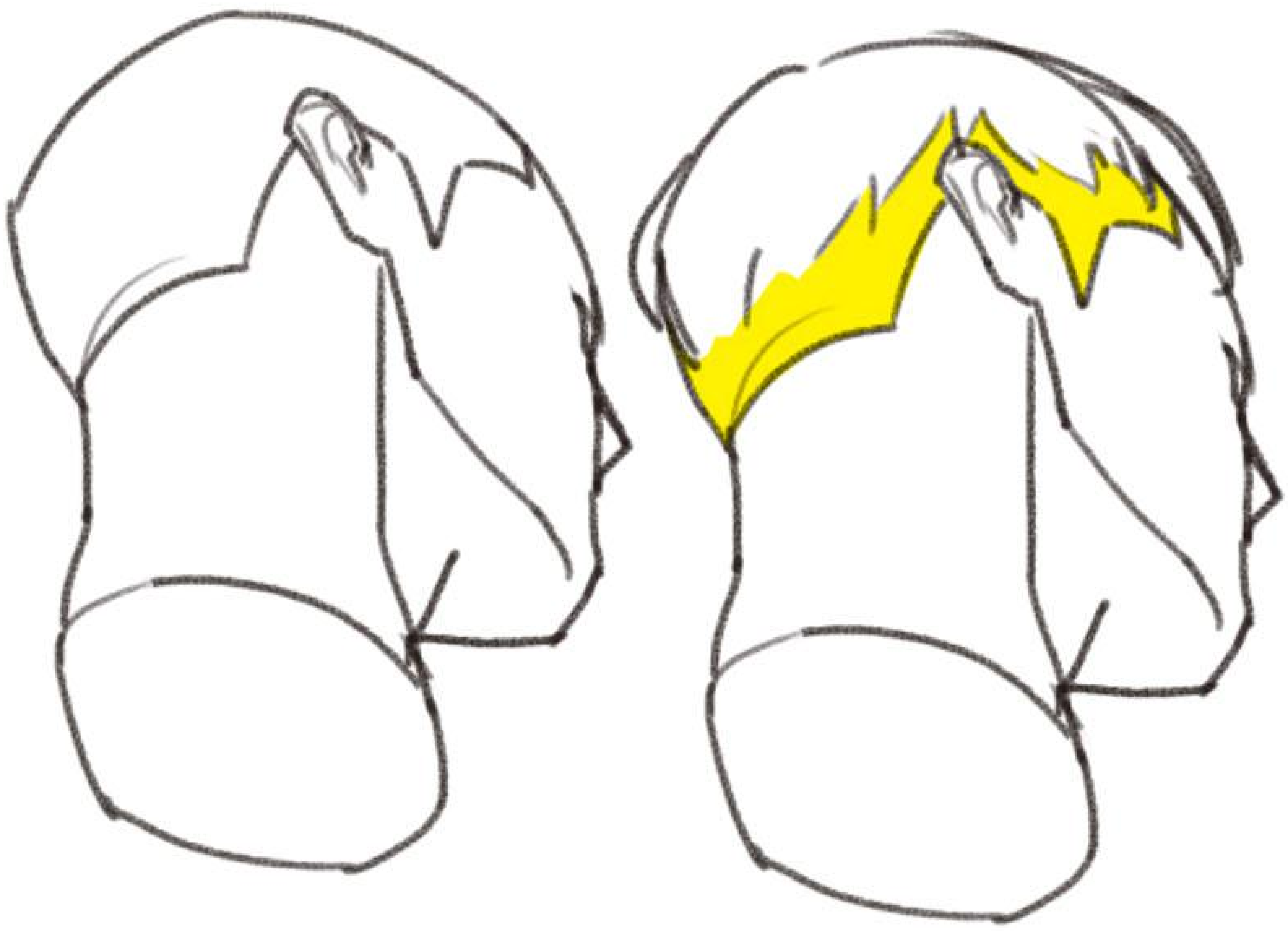


ツインテールの髪形のときは、顔の
中心線を基準に5：5に分けて、結ぶ
位置に髪の毛の流れを集中させます。





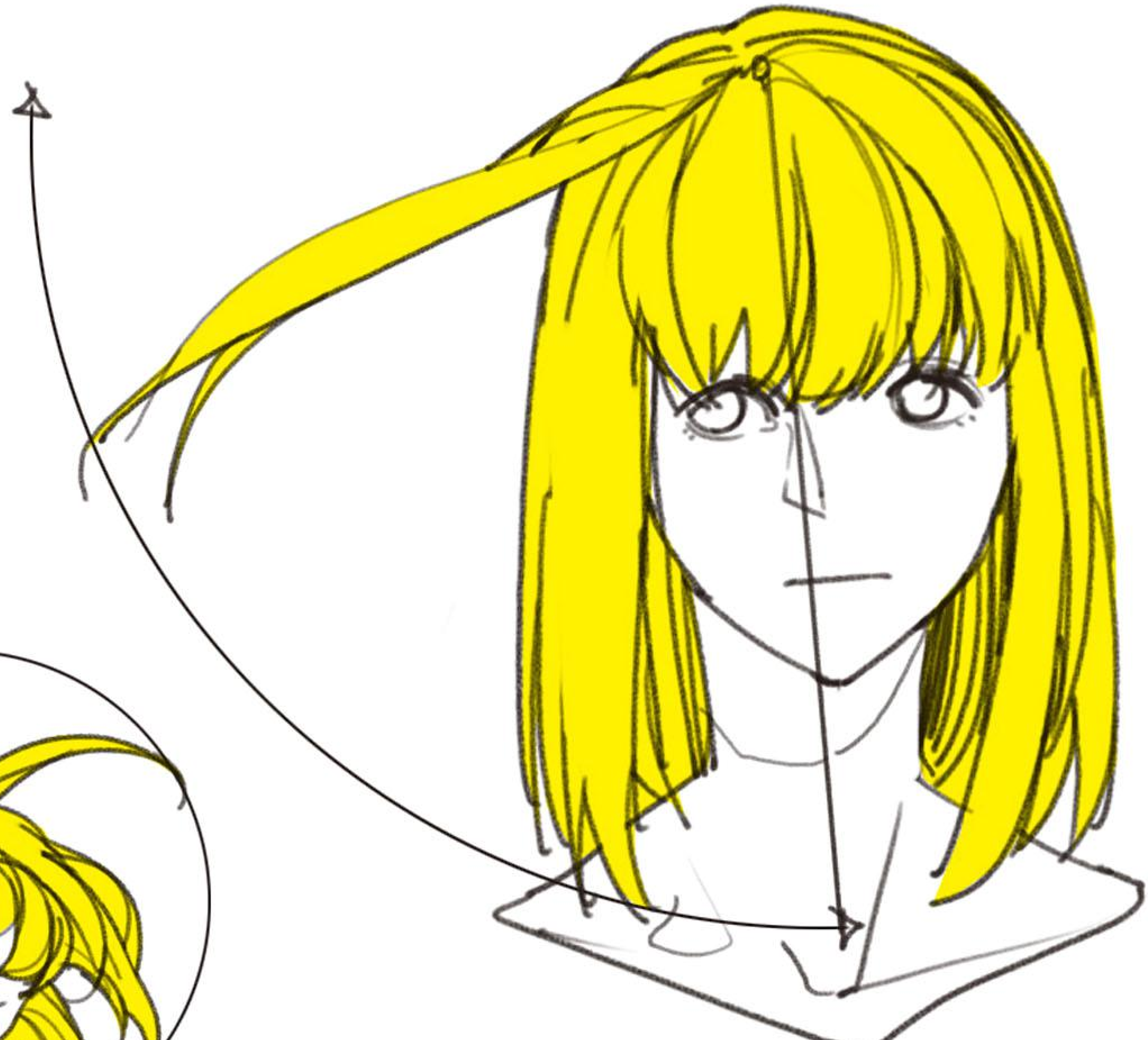
アンダーカット：髪の上部を長めにして下部を短くする髪形。



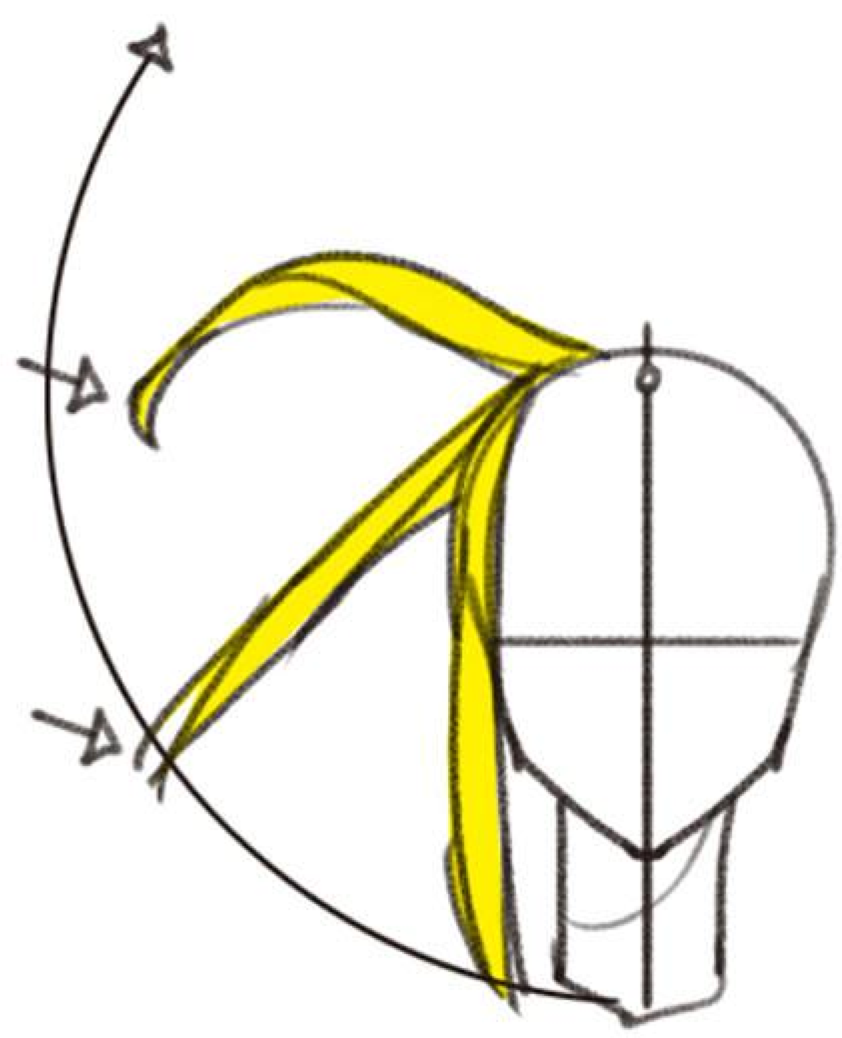


髪の長さの差で層を分けた髪形を描くときは、まず髪の生え際のラインを角度に合わせて描いてから、上部の髪の毛を描くとよいでしょう。

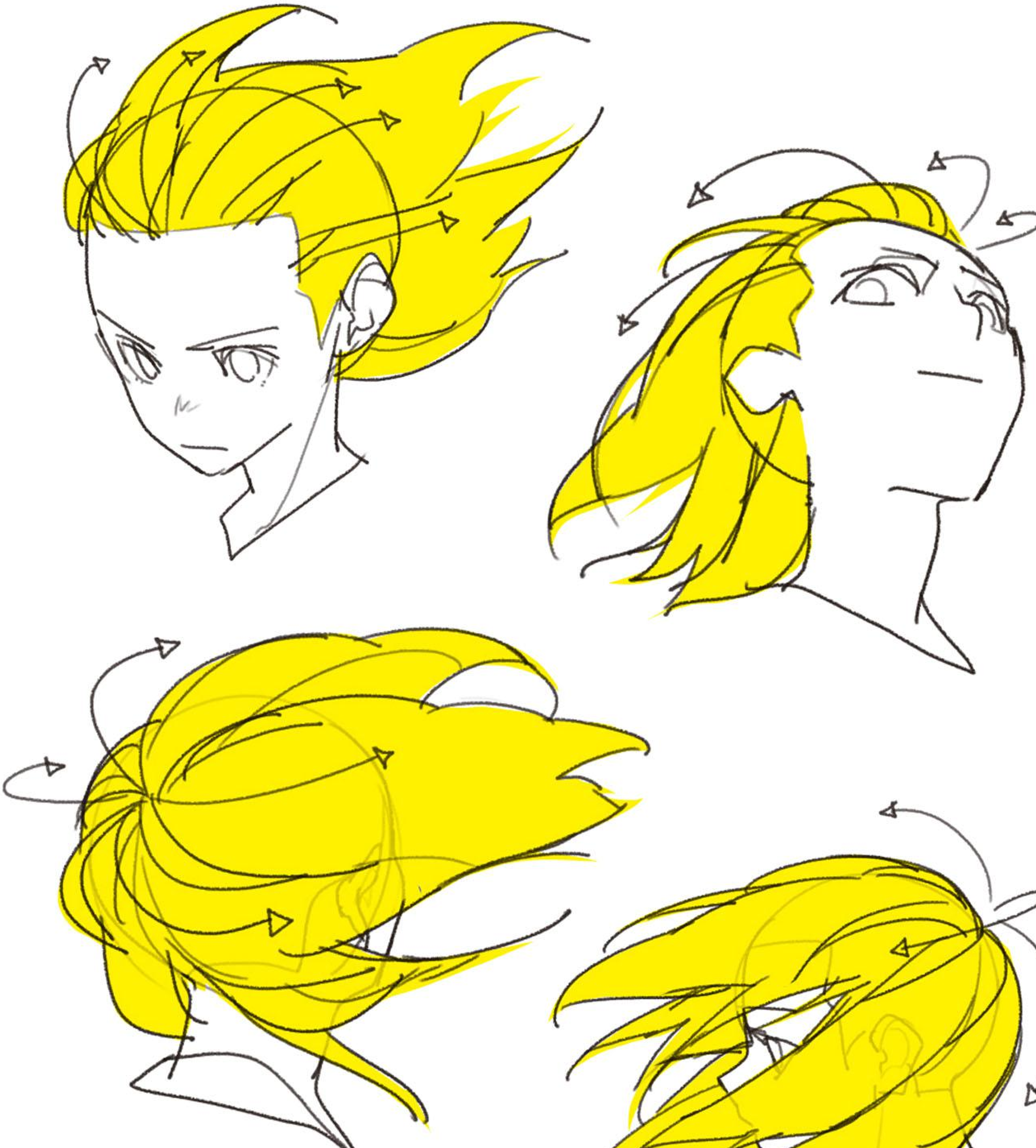
大きくなびく長い髪の毛は、頭頂部を
中心に円を描き、円の径に長さを合わ
せて動かすとよいでしょう。





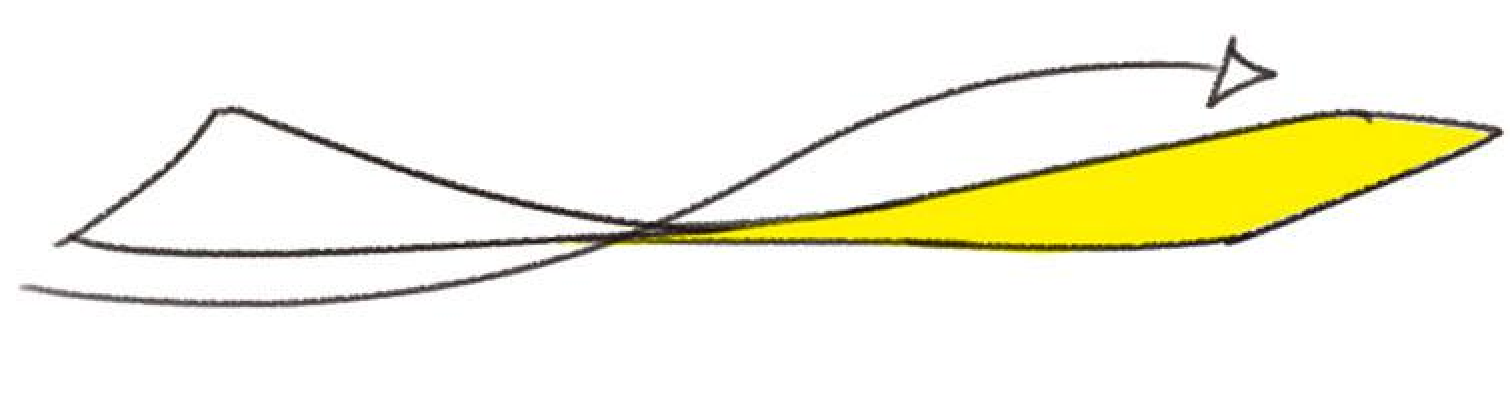


髪の毛が中間で曲がると、円のラインに届きません。

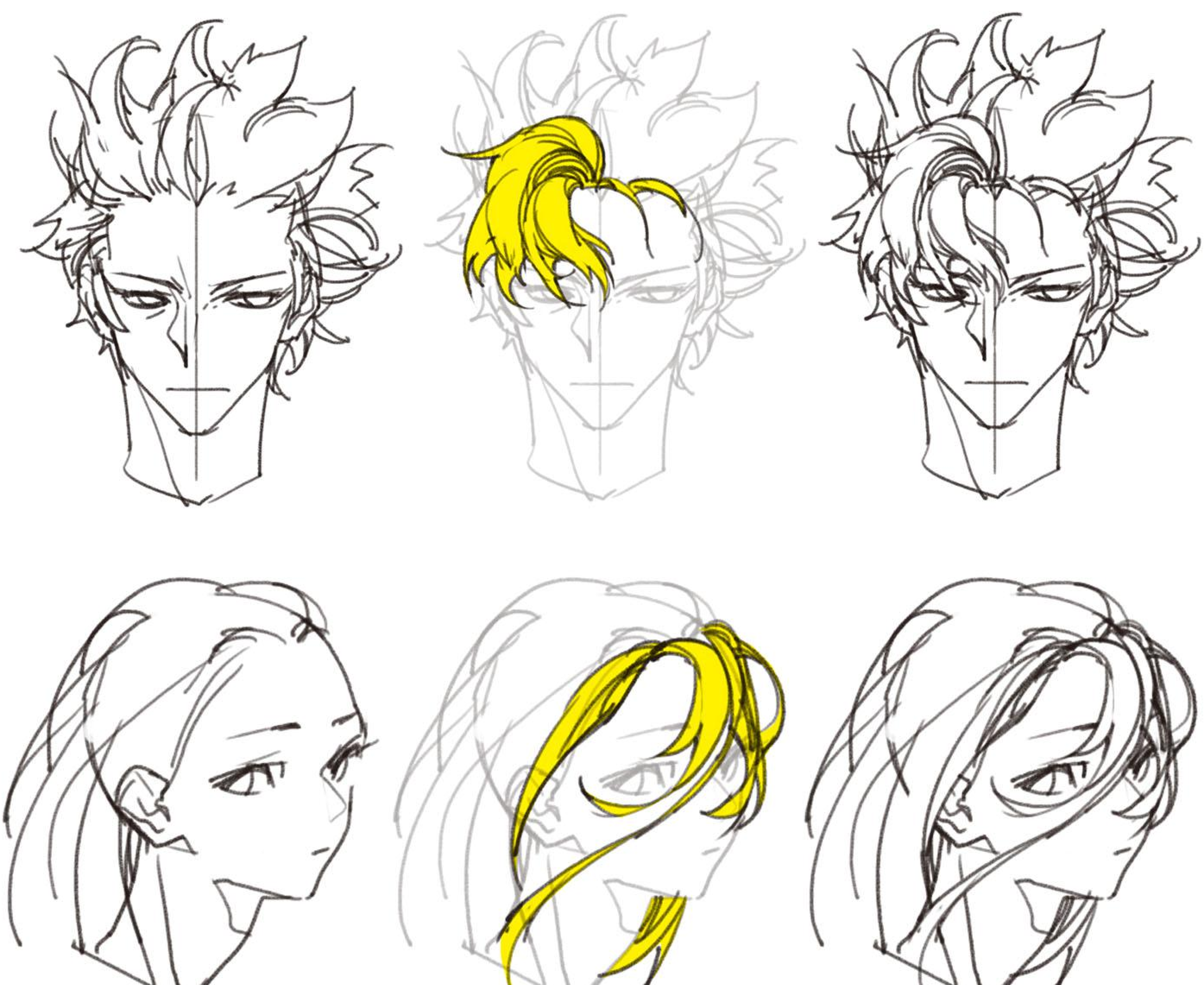


風が強く吹くときは、前面はひたいのラインから、
背面は頭頂部から髪の毛の流れが生まれます。





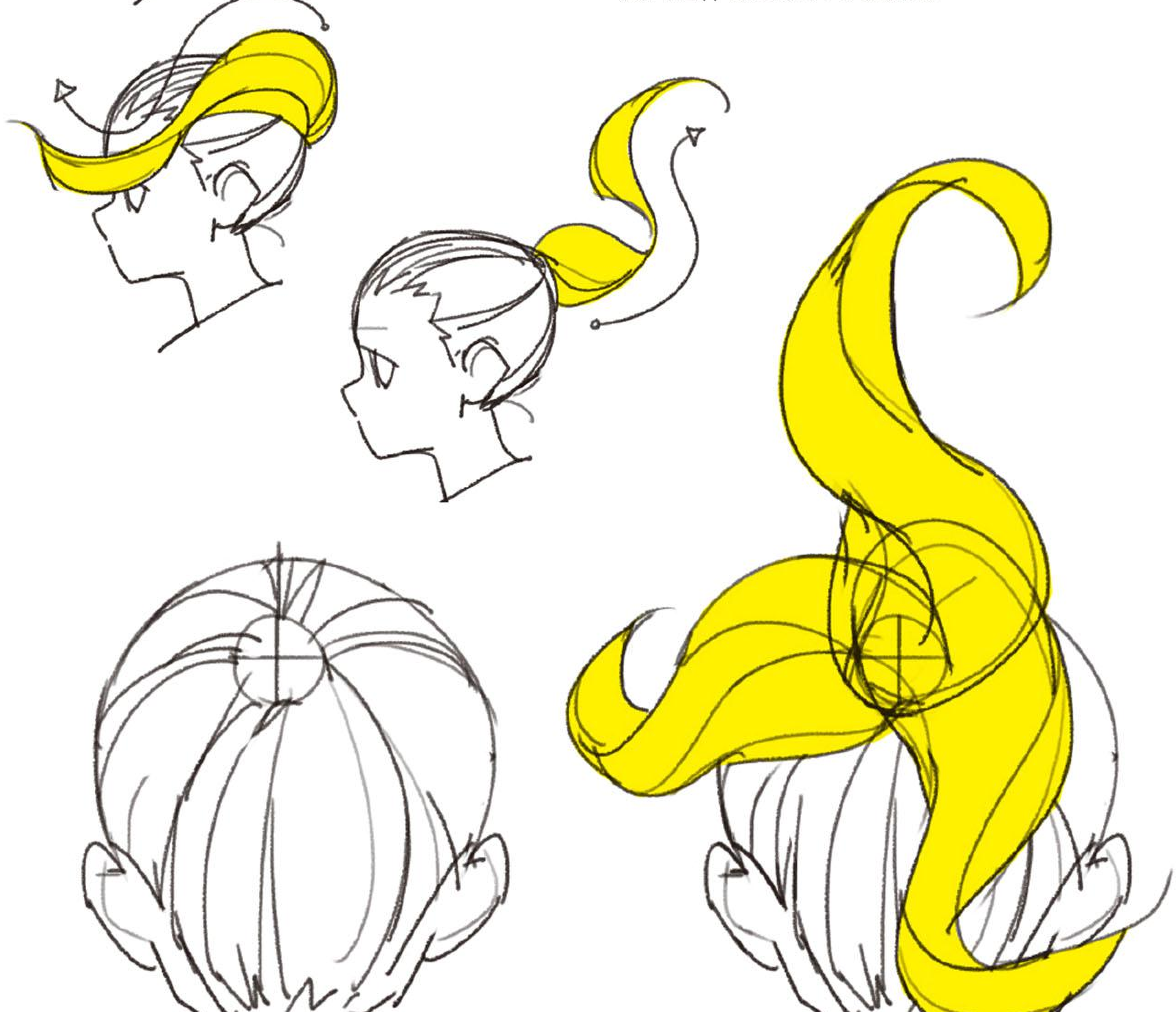
長い髪の毛が風になびくときは、髪の毛の
内側と外側を同時に見せるとよいでしょう。



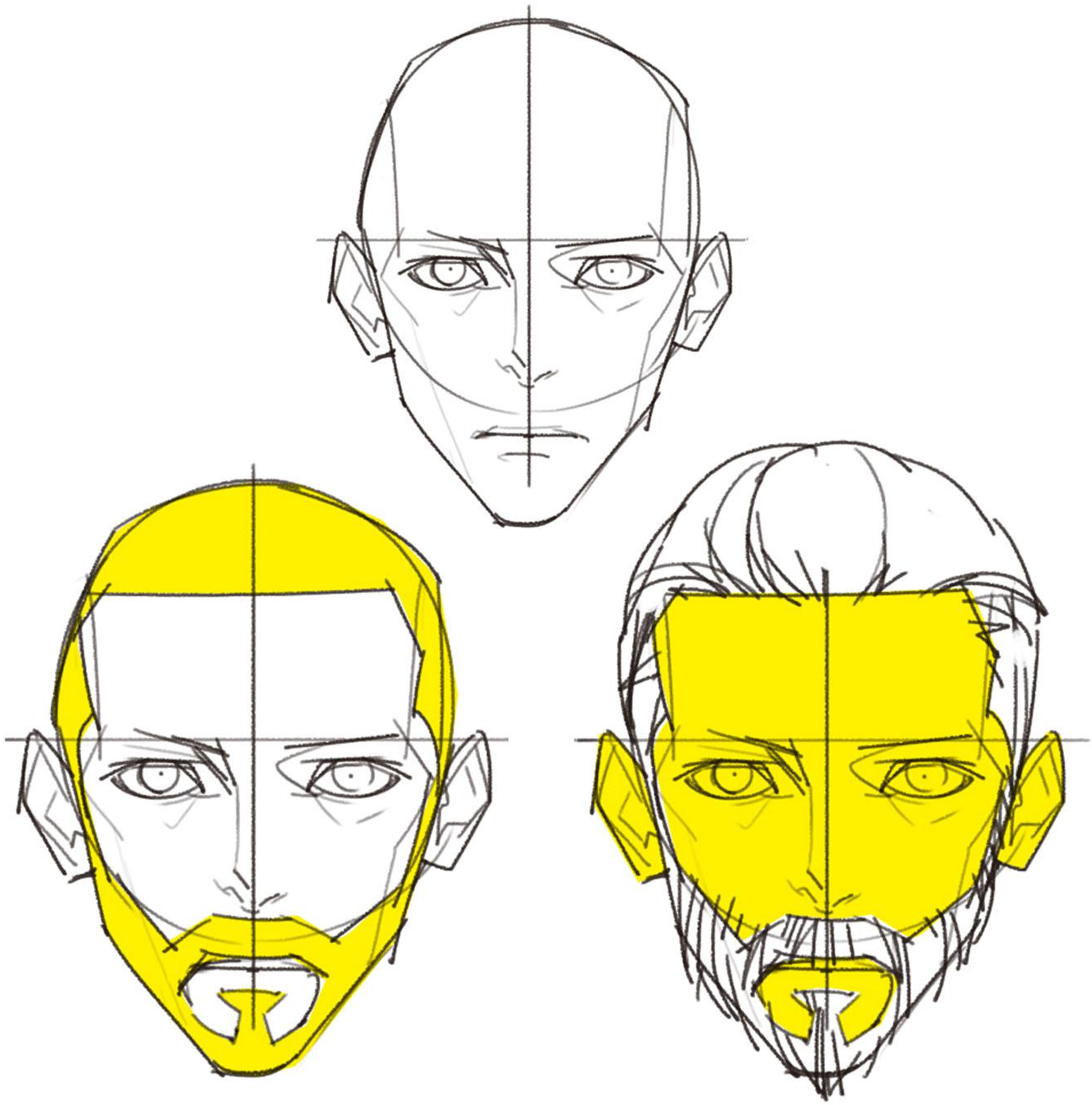
髪の毛がなびくとき、前髪を利用して
ひたいと目の一部を隠すと、物静かで
落ち着いた雰囲気がアップします。



結んだ状態の髪の毛が風になびくときは、結んだ位置から髪の毛の流れが始まります。風の方向へと大きくS字のカタマリで流れを作るとよいでしょう。

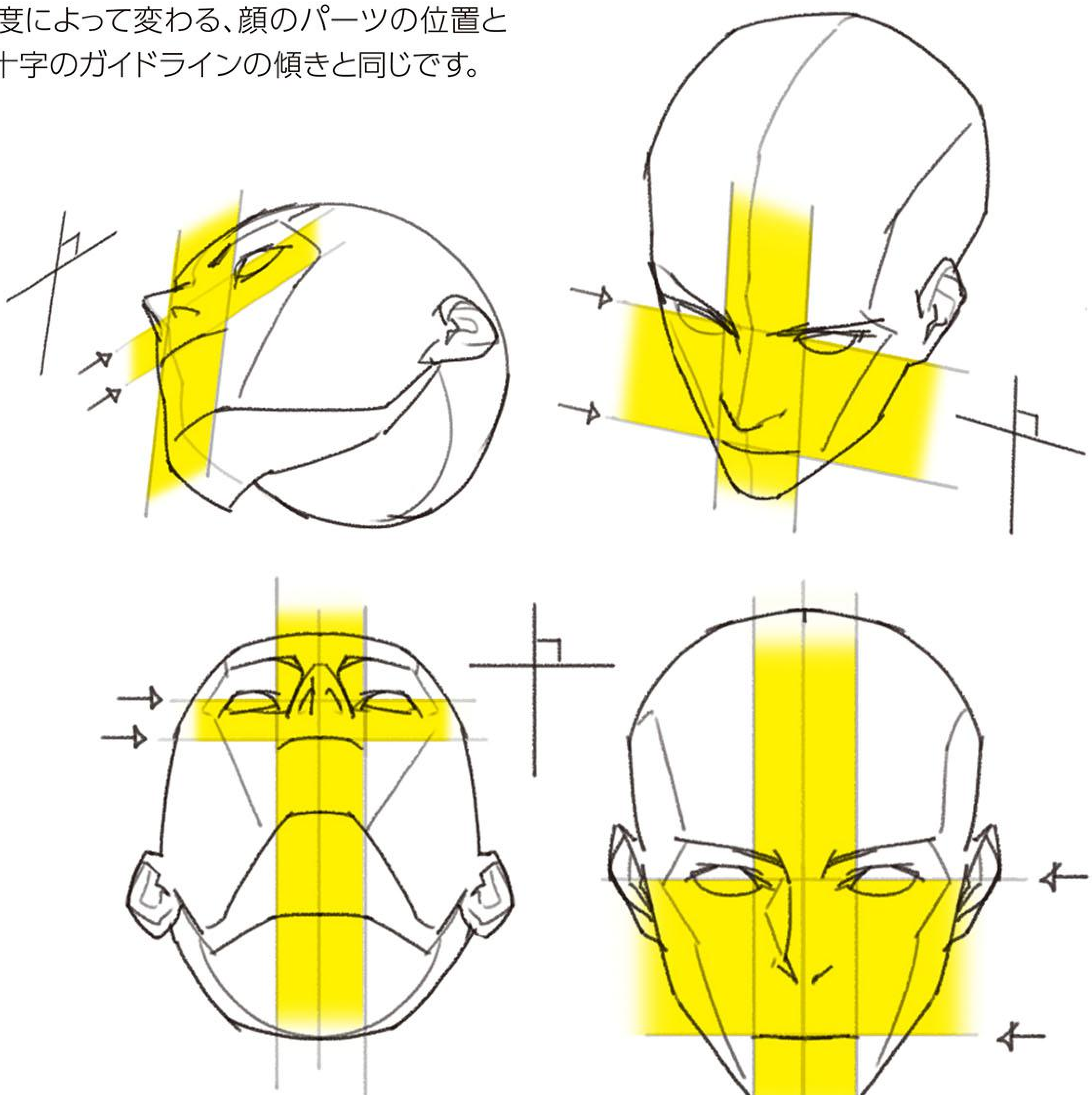


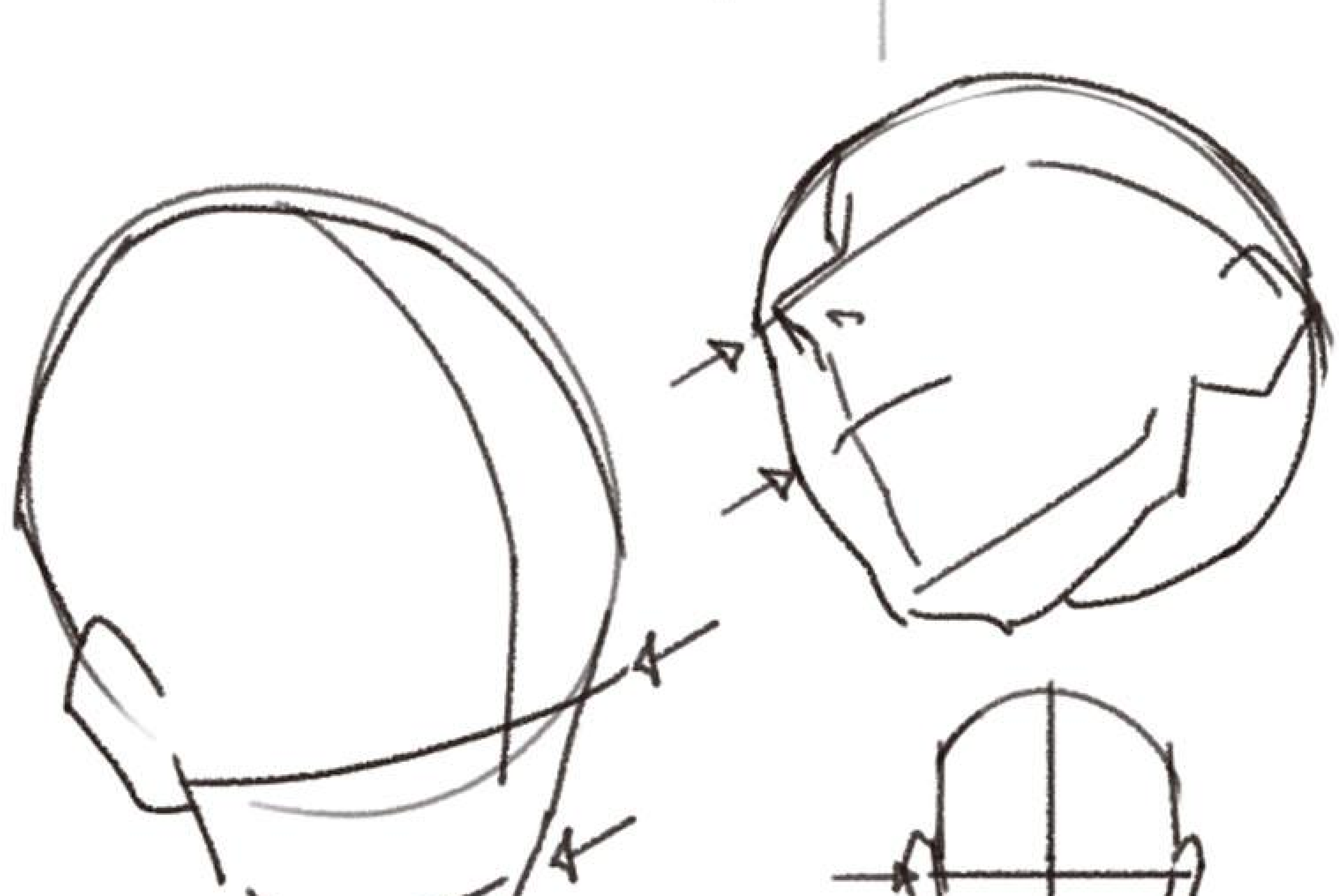
顔のポイント・ドローイング



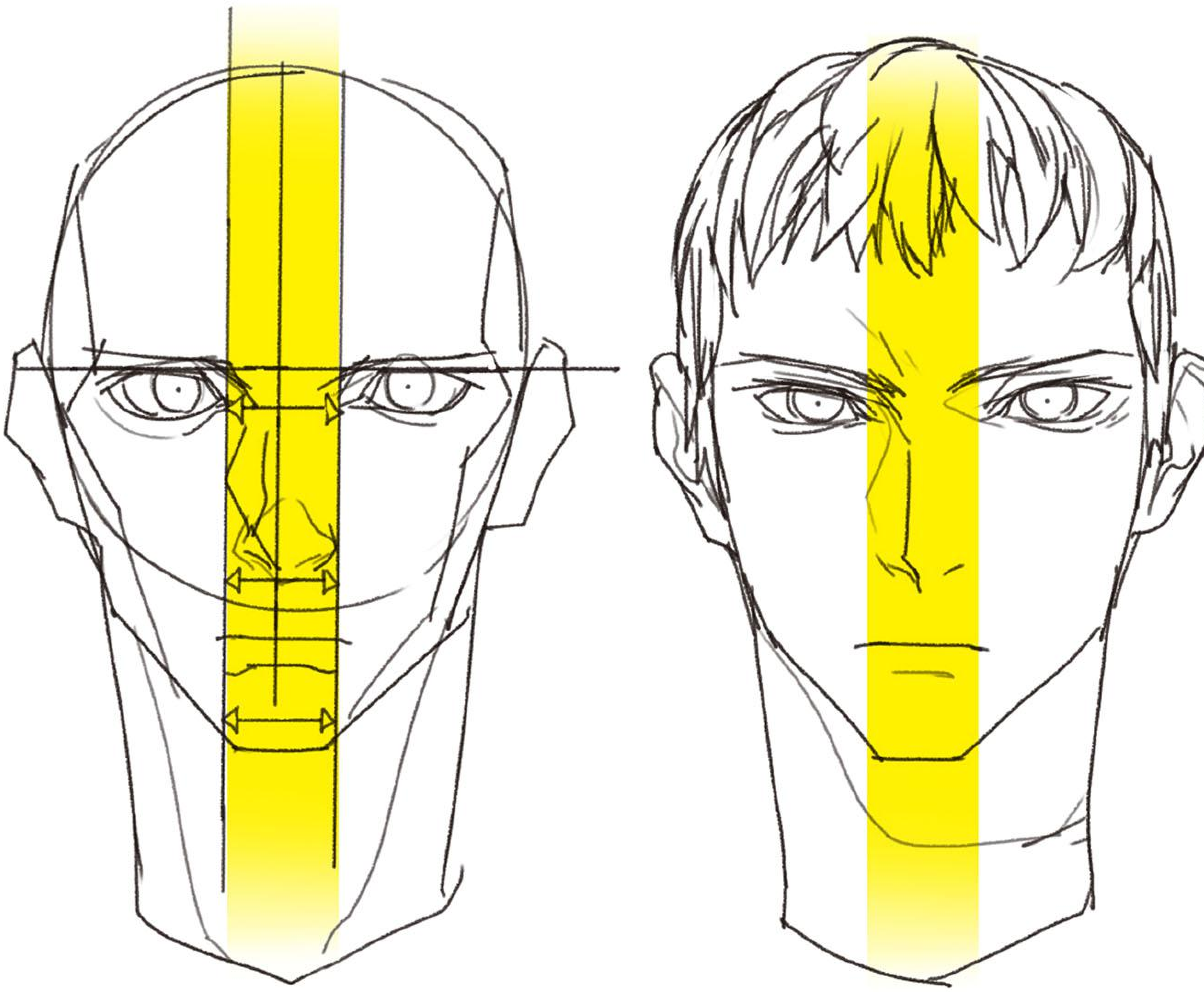
ヒゲが生える範囲を参考にして、その
範囲内にヒゲを描きます。長いヒゲは、
皮膚の表面に被さります。

顔の角度によって変わる、顔のパーツの位置と
傾きは十字のガイドラインの傾きと同じです。





縦横の交差角度90度を維持します。そのため縦ラインが傾いたら横ラインも傾けて顔のパーツの位置を合わせます。



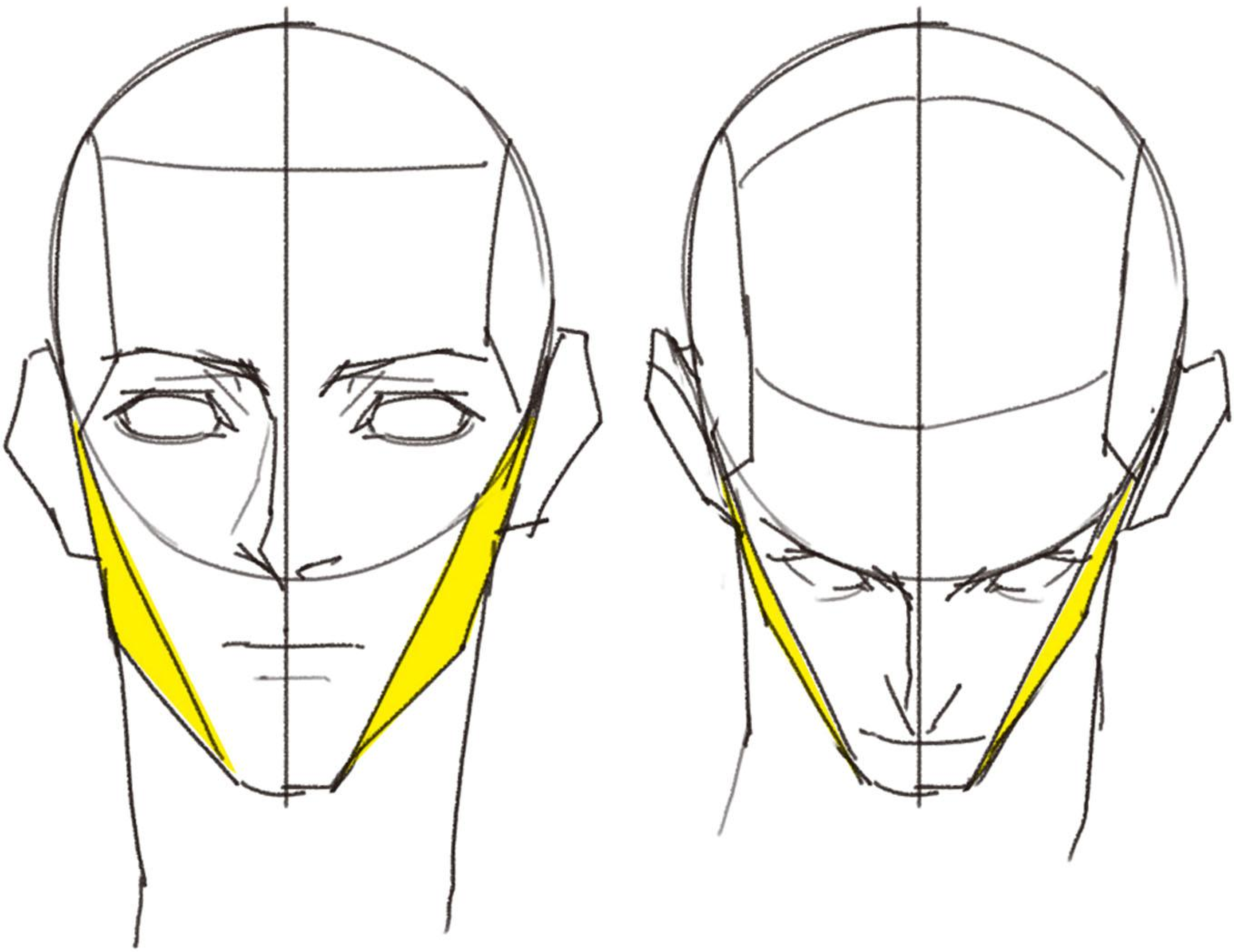
眉間、小鼻、あごの幅は同じくらいですが、さまざまなキャラクターデザインや画風によって変わります。

ポイント



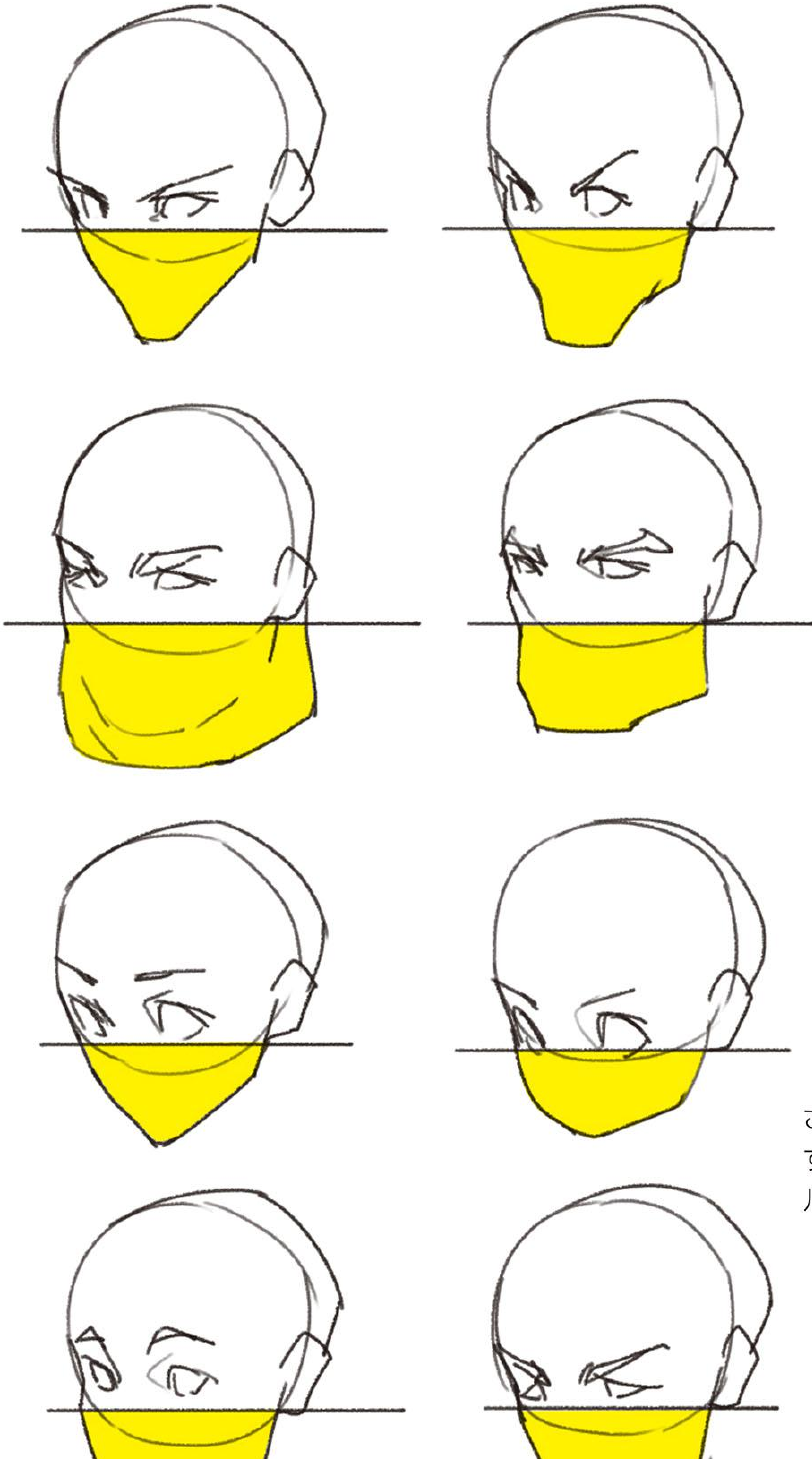


個性的なかわいらしい顔を
描きたいときは、図形化して
みるとよいでしょう。

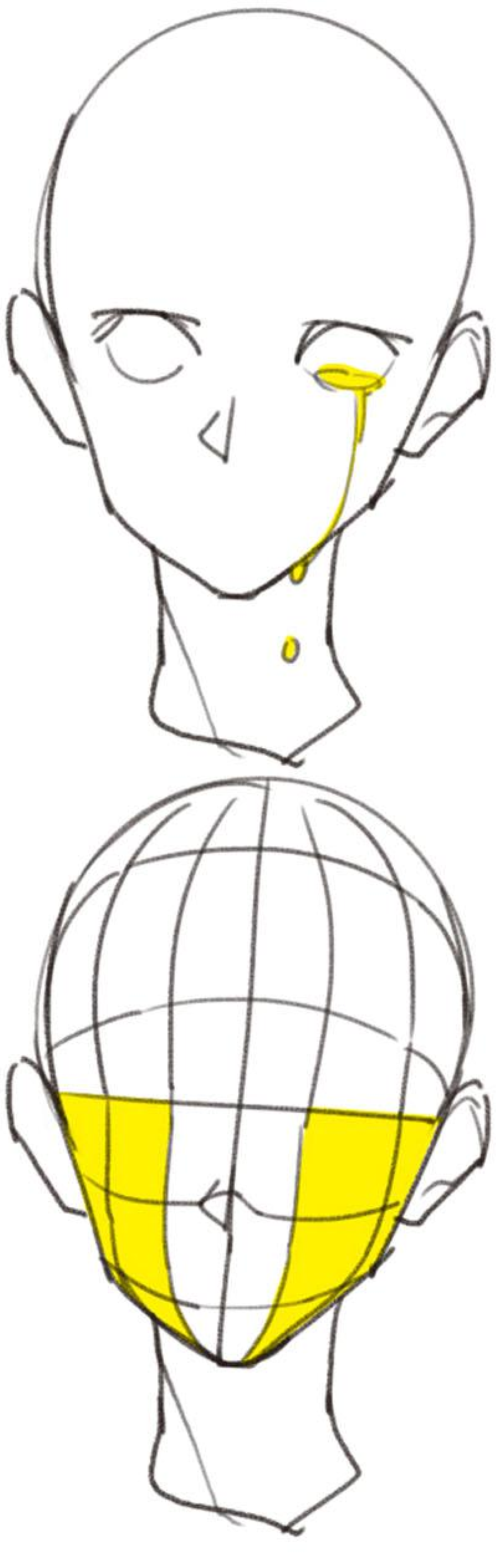


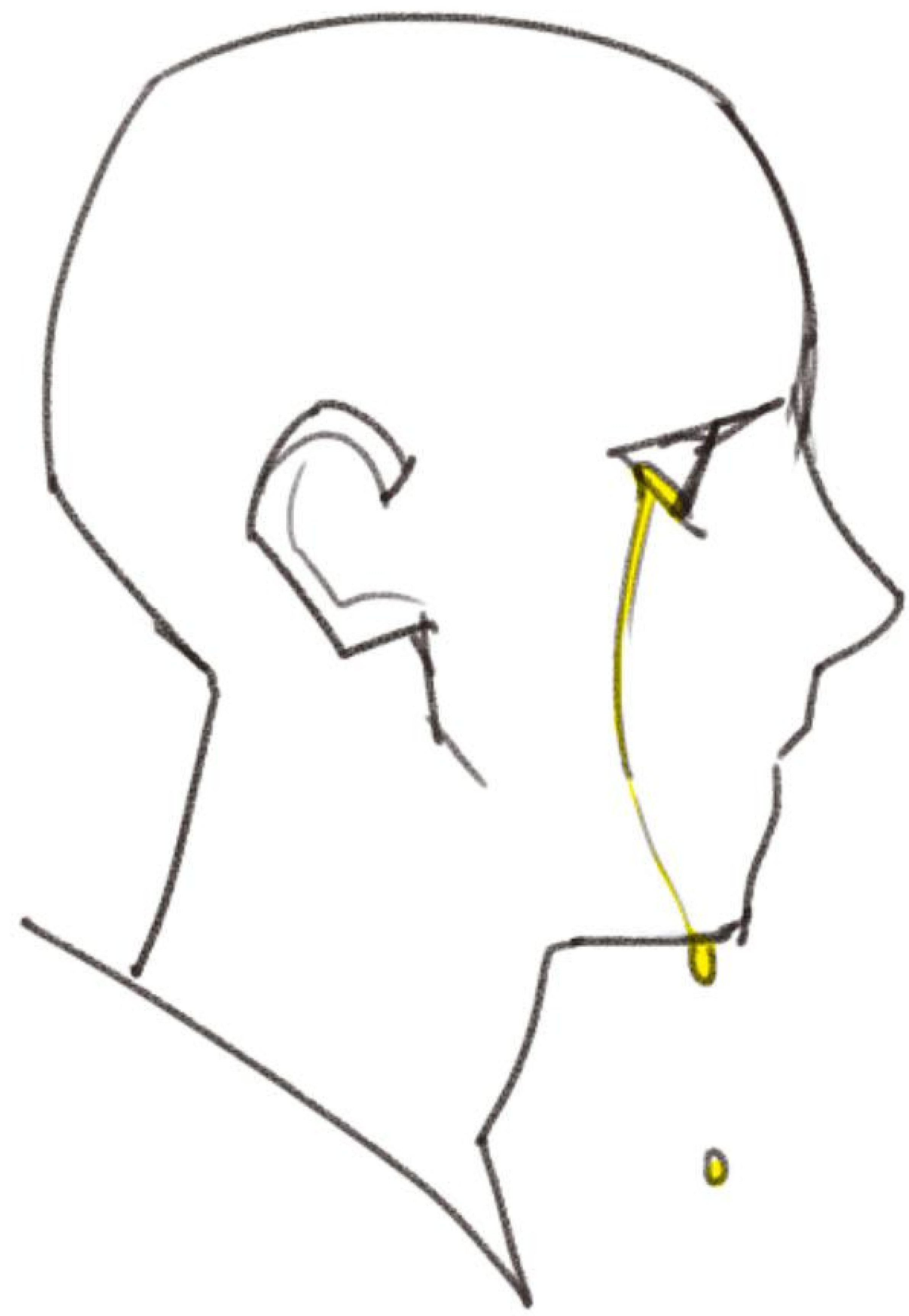
顔を下げると、輪郭が細くなります。

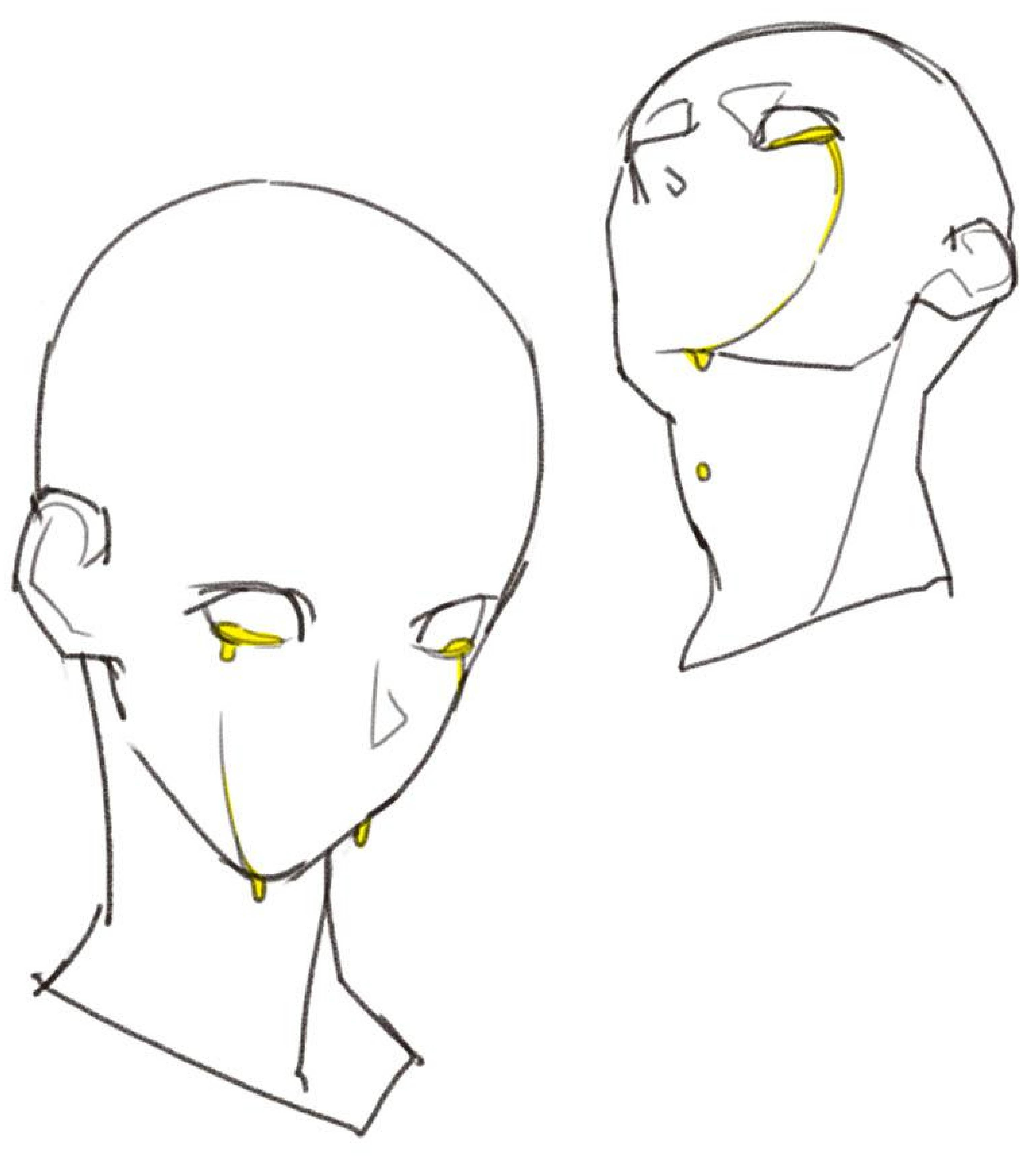
ポイント



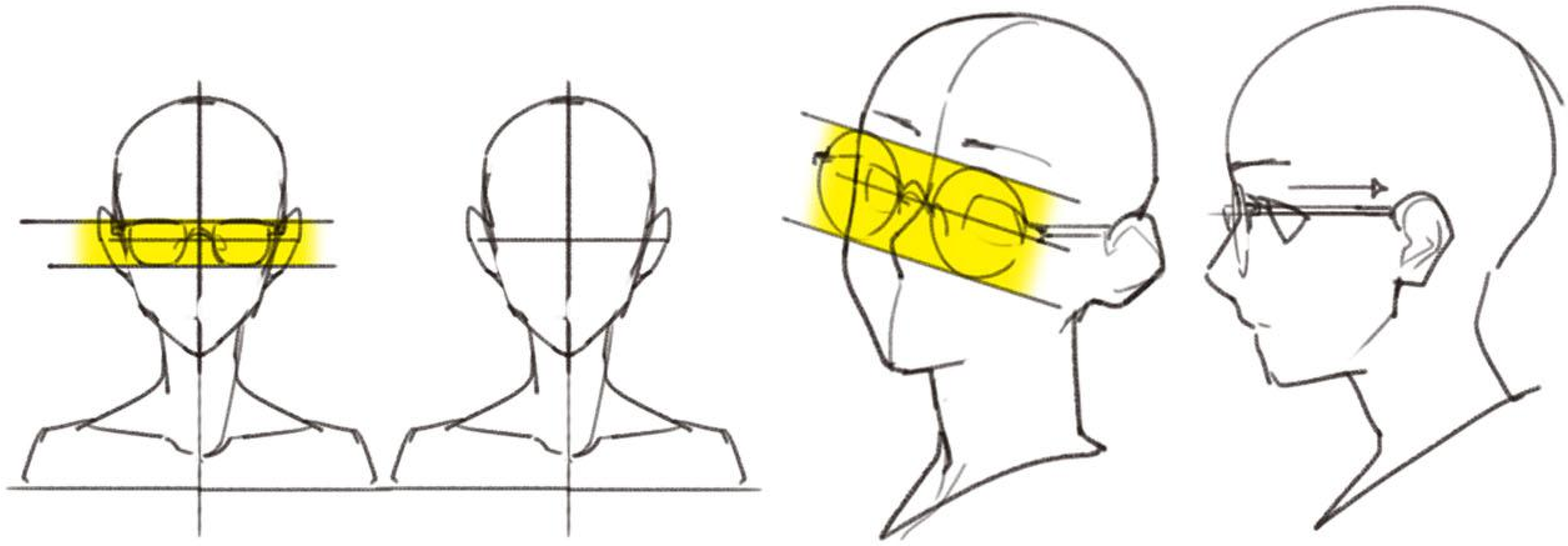
さまざまな輪郭を表現
するとき、下あごのシ
ルエットは重要です。

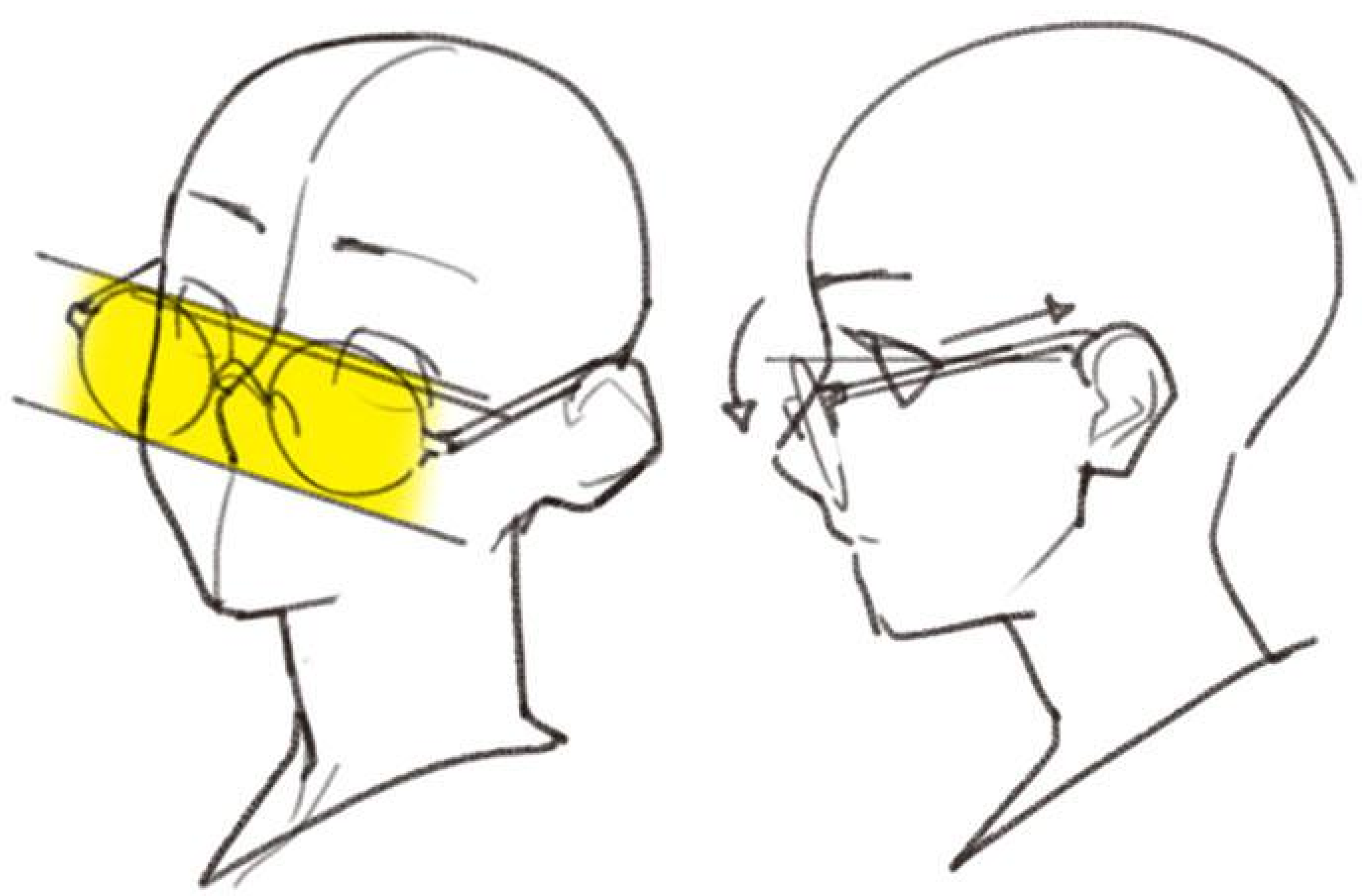






涙が流れるときは直線ではなく輪郭の曲線に沿って描きます。流れる涙は薄く表現し、目にたまった涙は厚めに描きます。

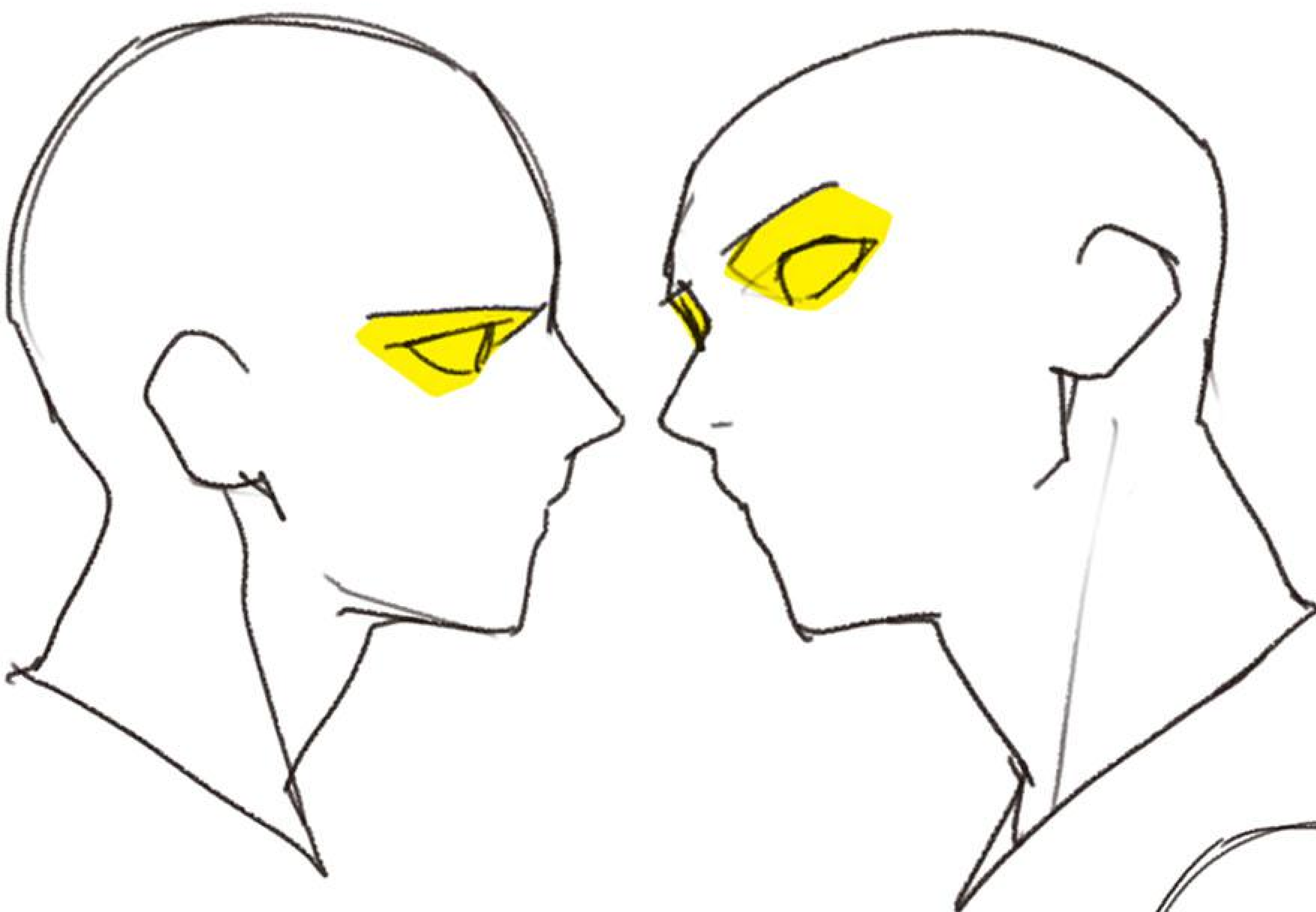




眼鏡は顔の傾きの角度
に対して水平です。

眼鏡の位置が傾いても、眼鏡
をかけた位置の高さに違いが
あるだけでレンズは水平です。







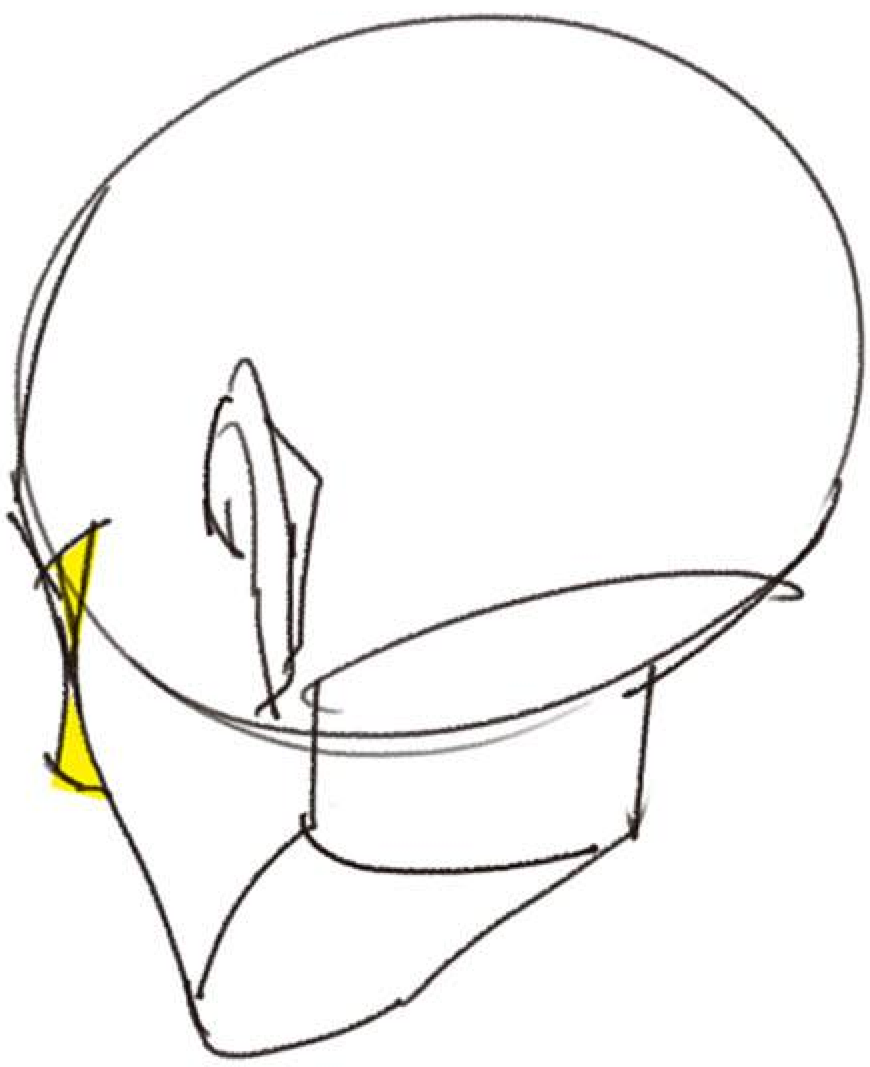


キスをするときの顔は、さまざまな
目の演出によって、シーンに合った
感情表現が可能です。

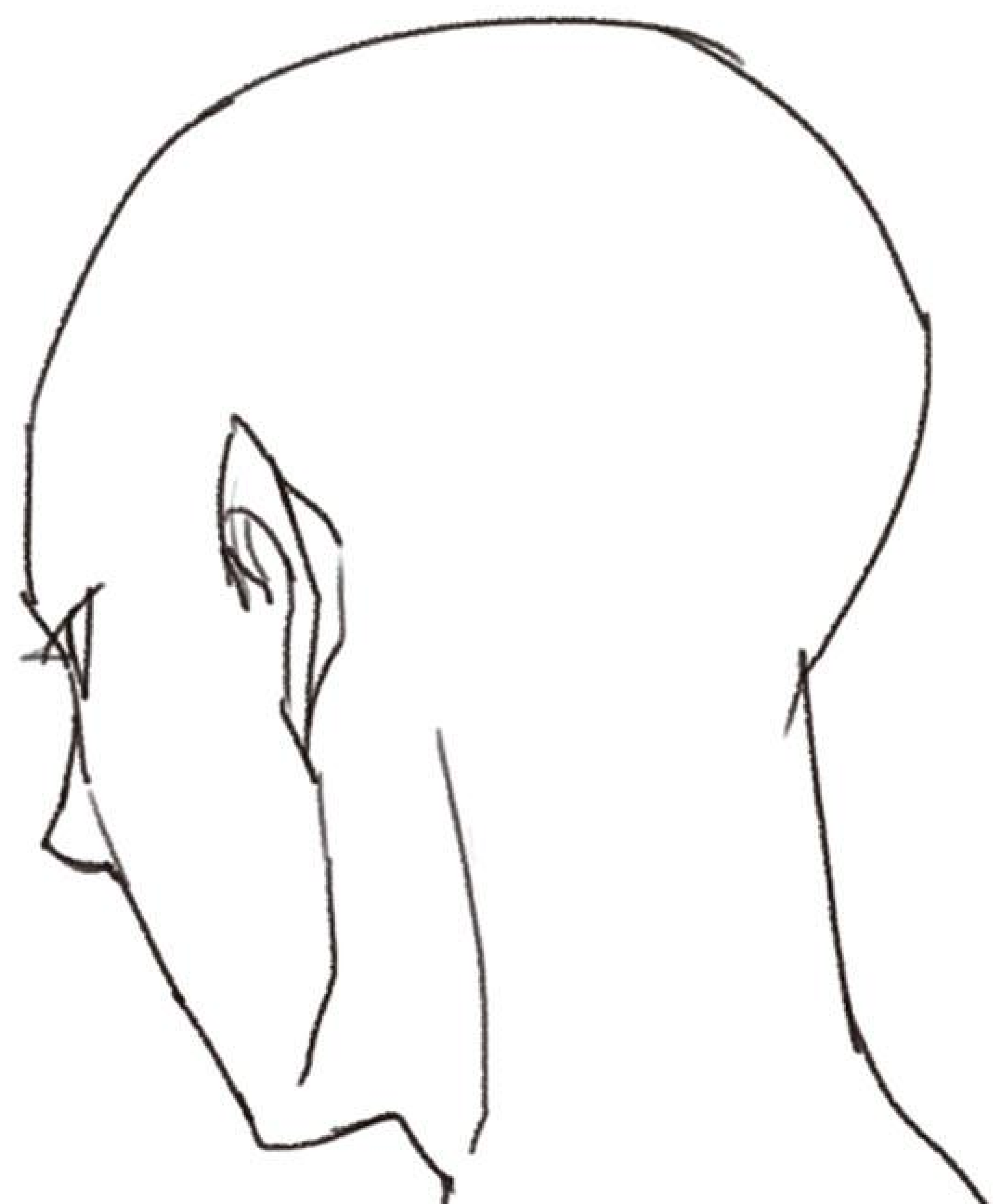




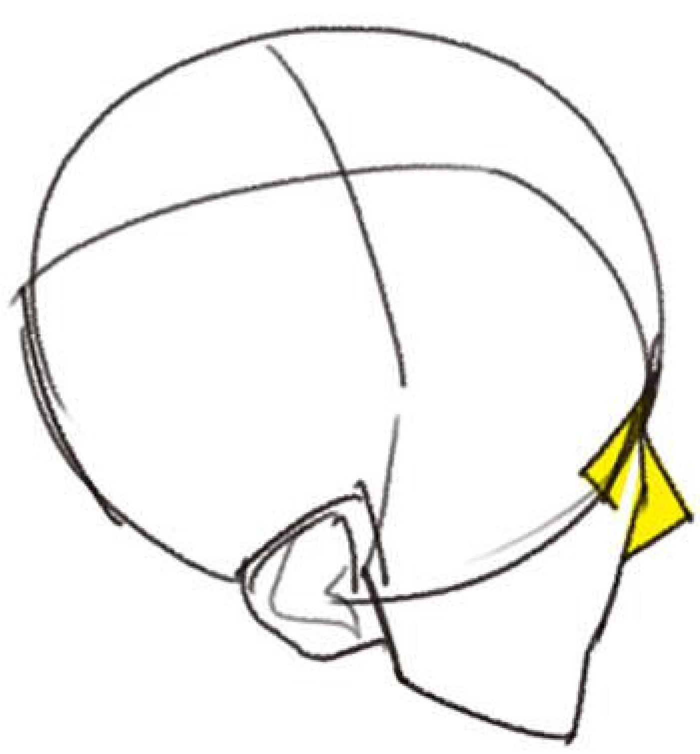


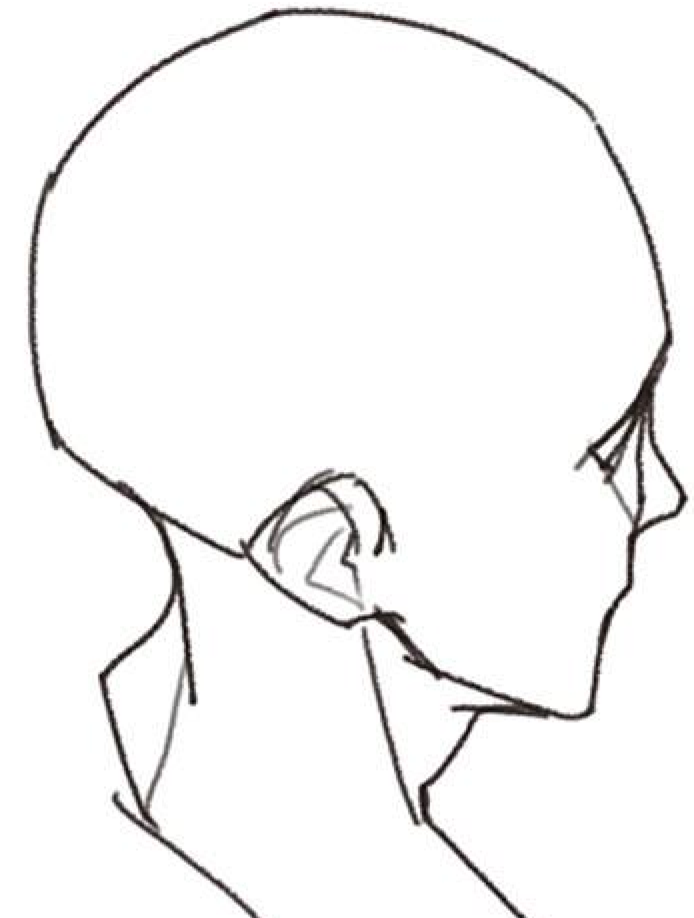


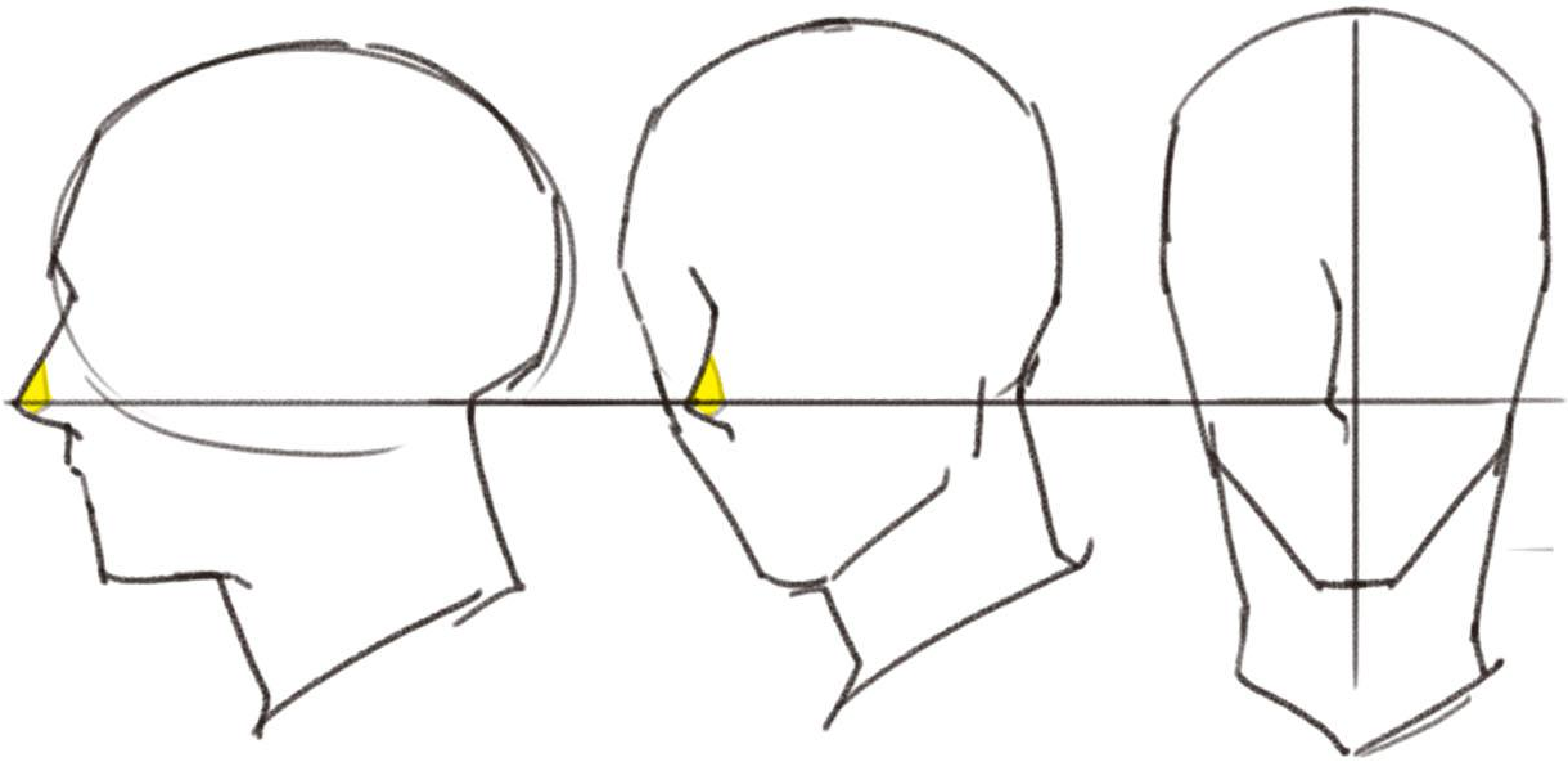


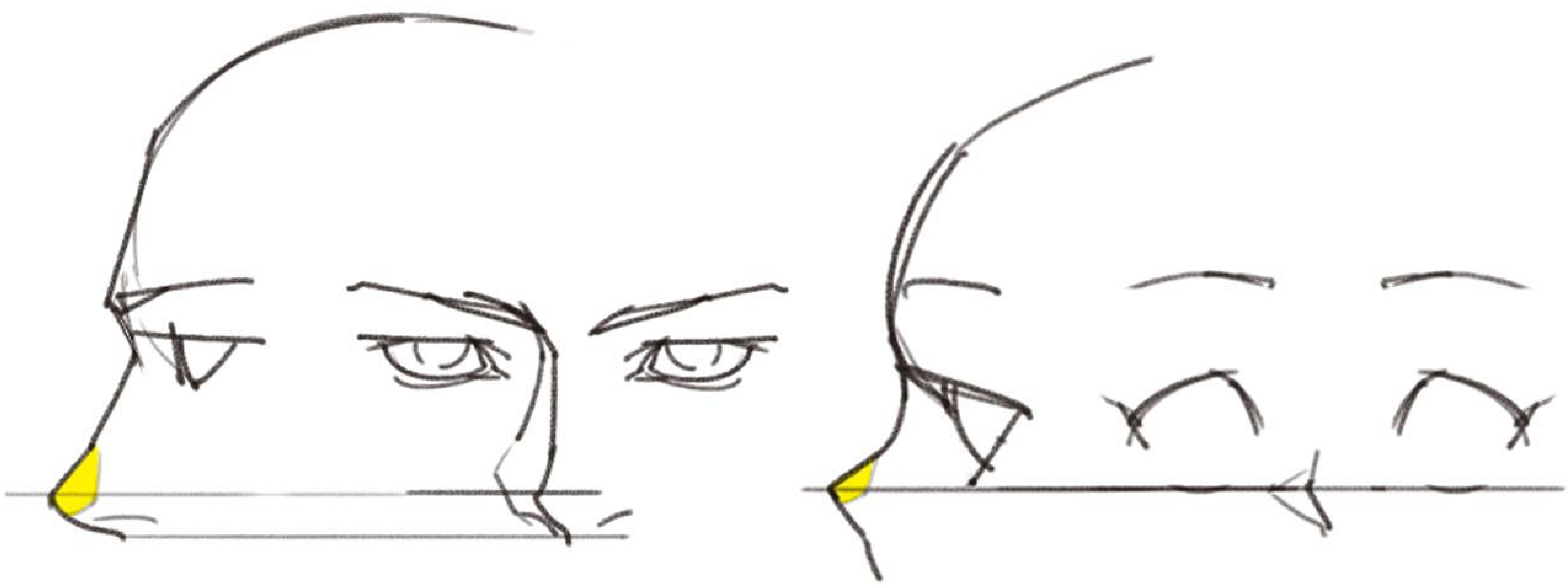


背面図のときに鼻が少しだけ見える
場合には、同じような範囲で目も少
しだけ表現しましょう。



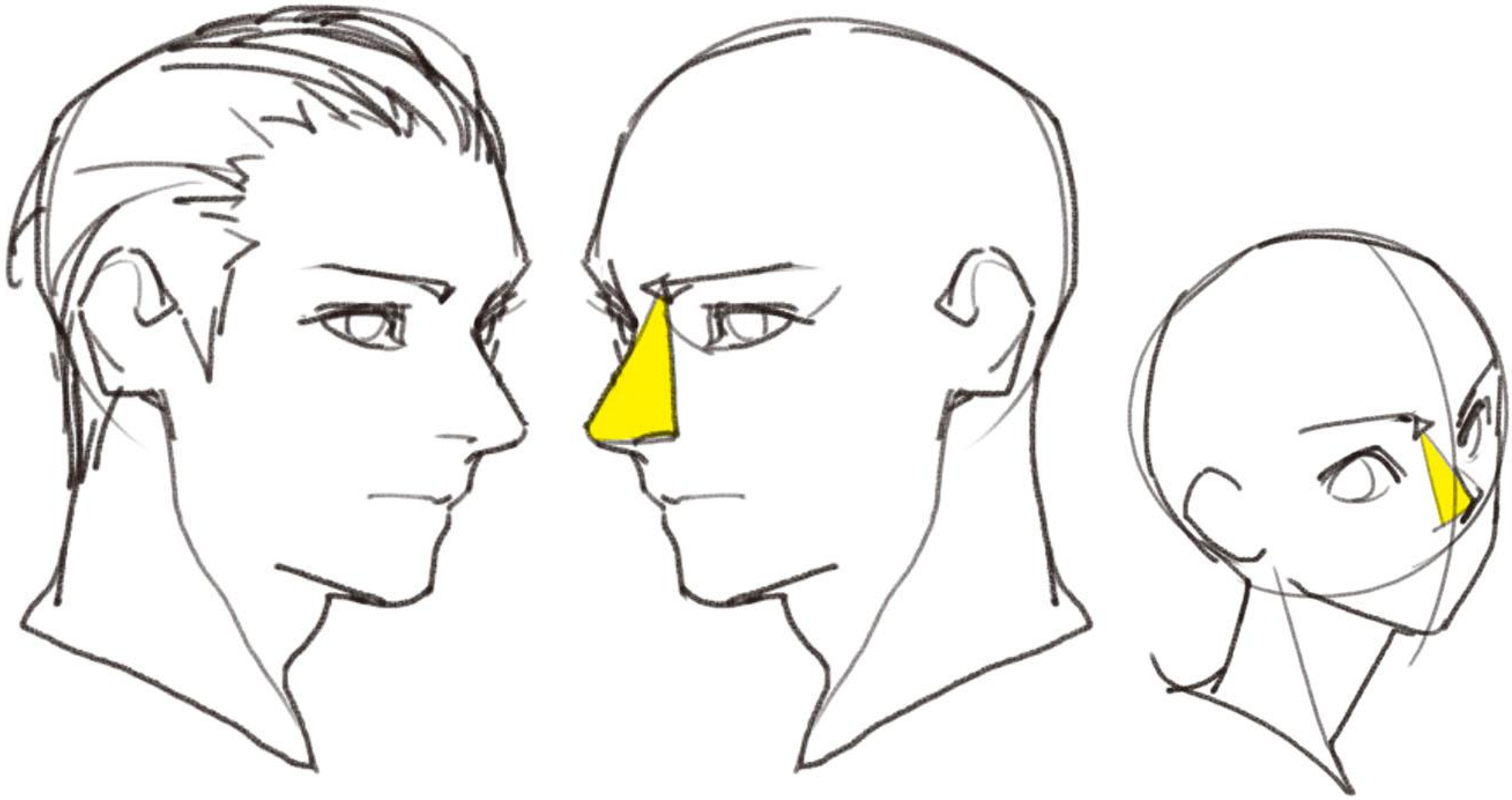


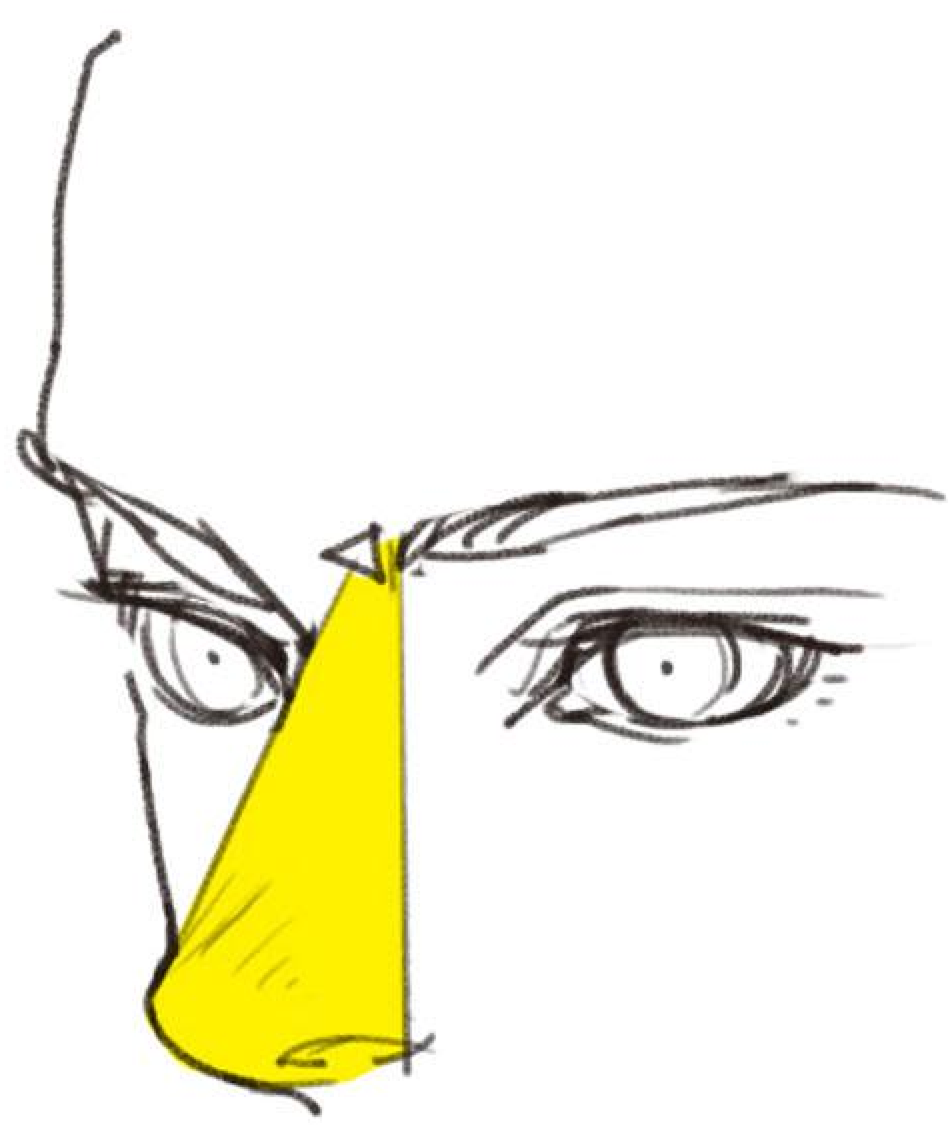






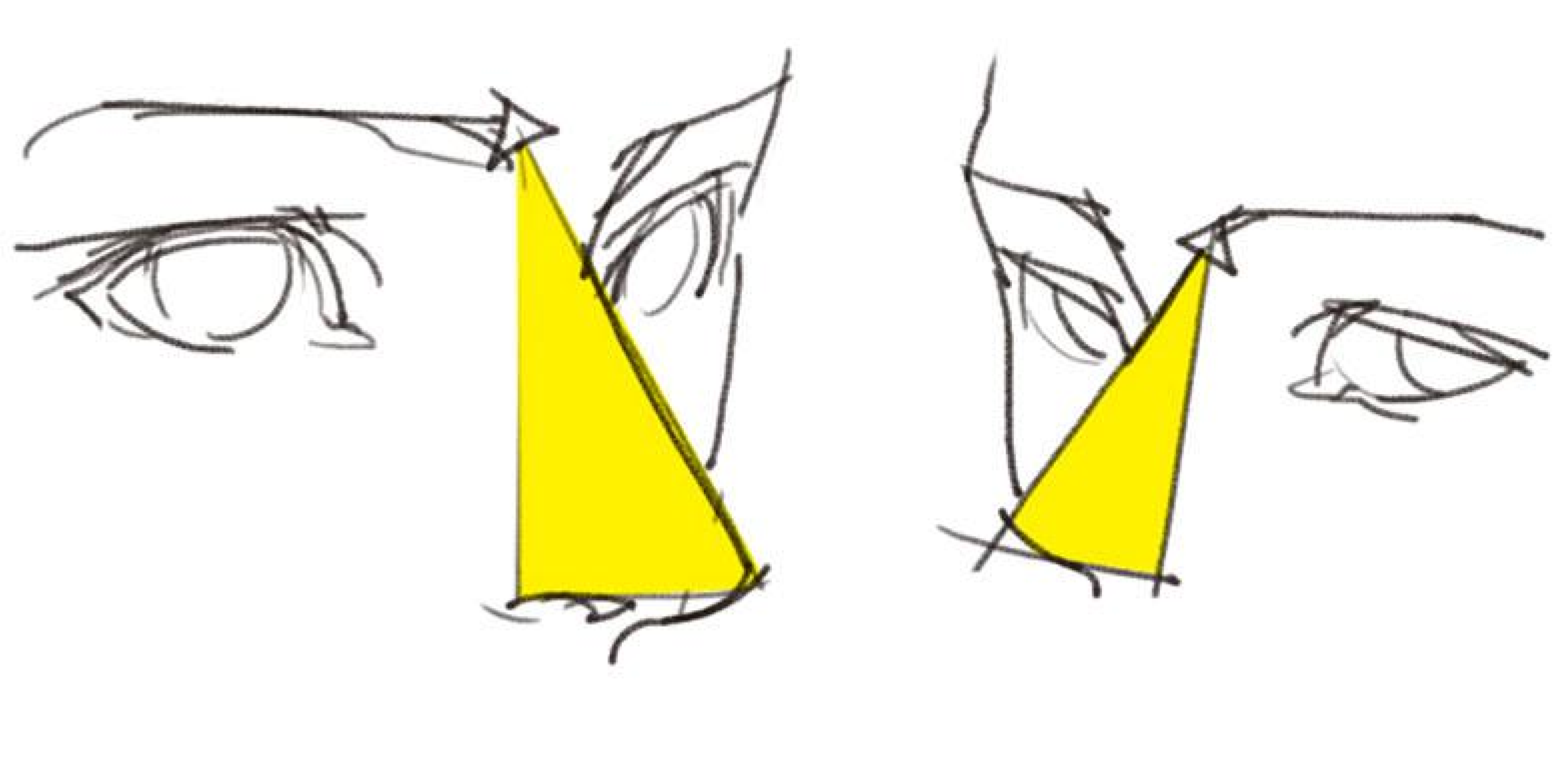
画風によって表現方法は違いますが、鼻の頭の突起の位置を意識して合わせると、角度によって鼻の形が変わっても違和感がなくなります。

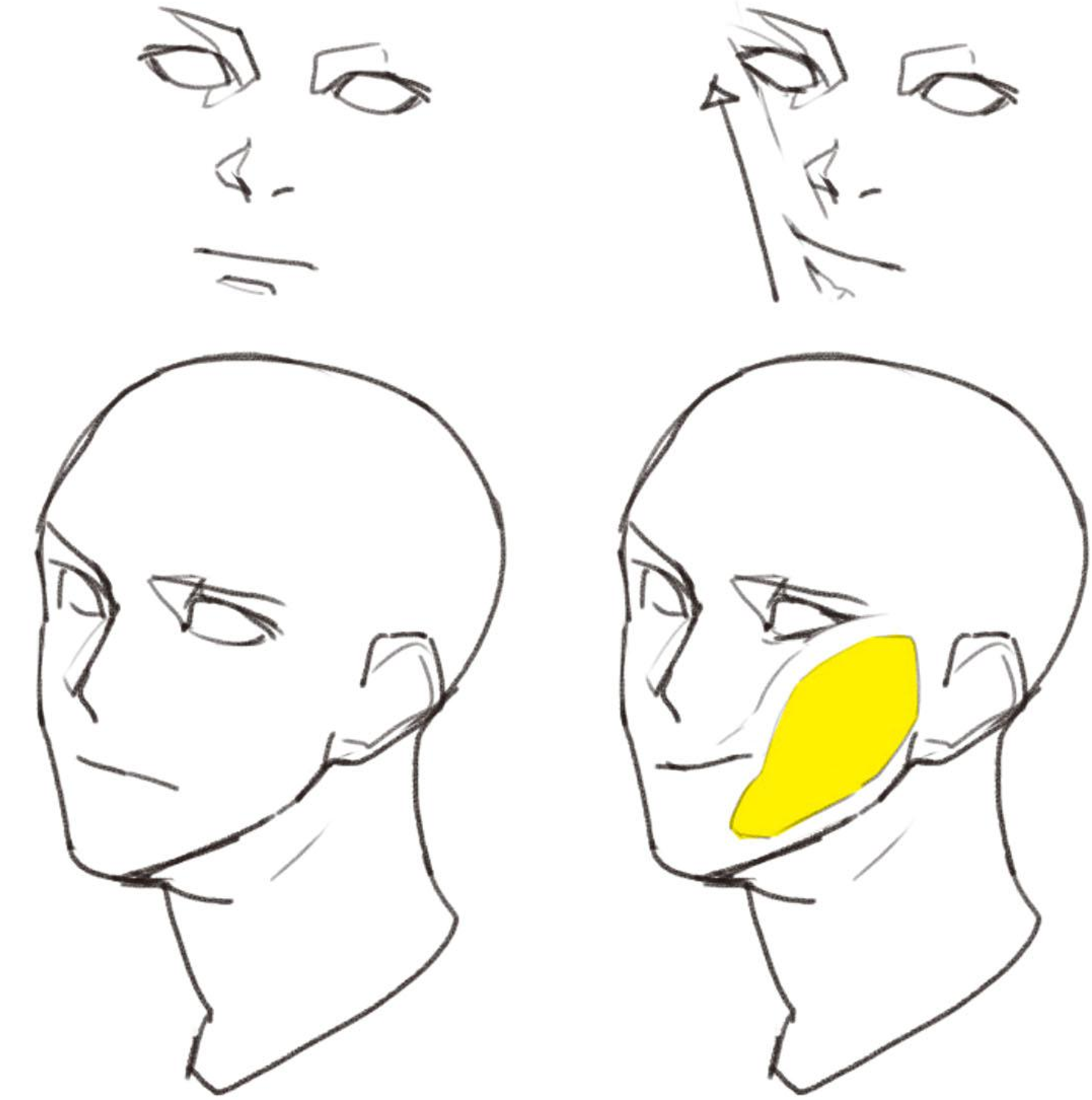




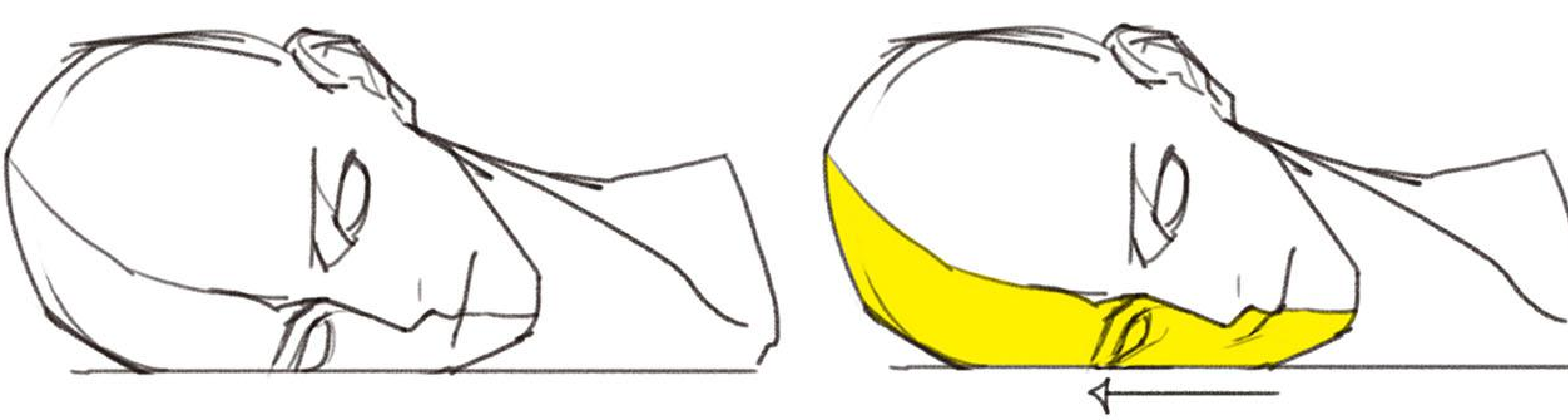
半側面図のときの鼻根の位置と
鼻の傾斜を意識すると、眉の始点
のアタリをつけることができます。

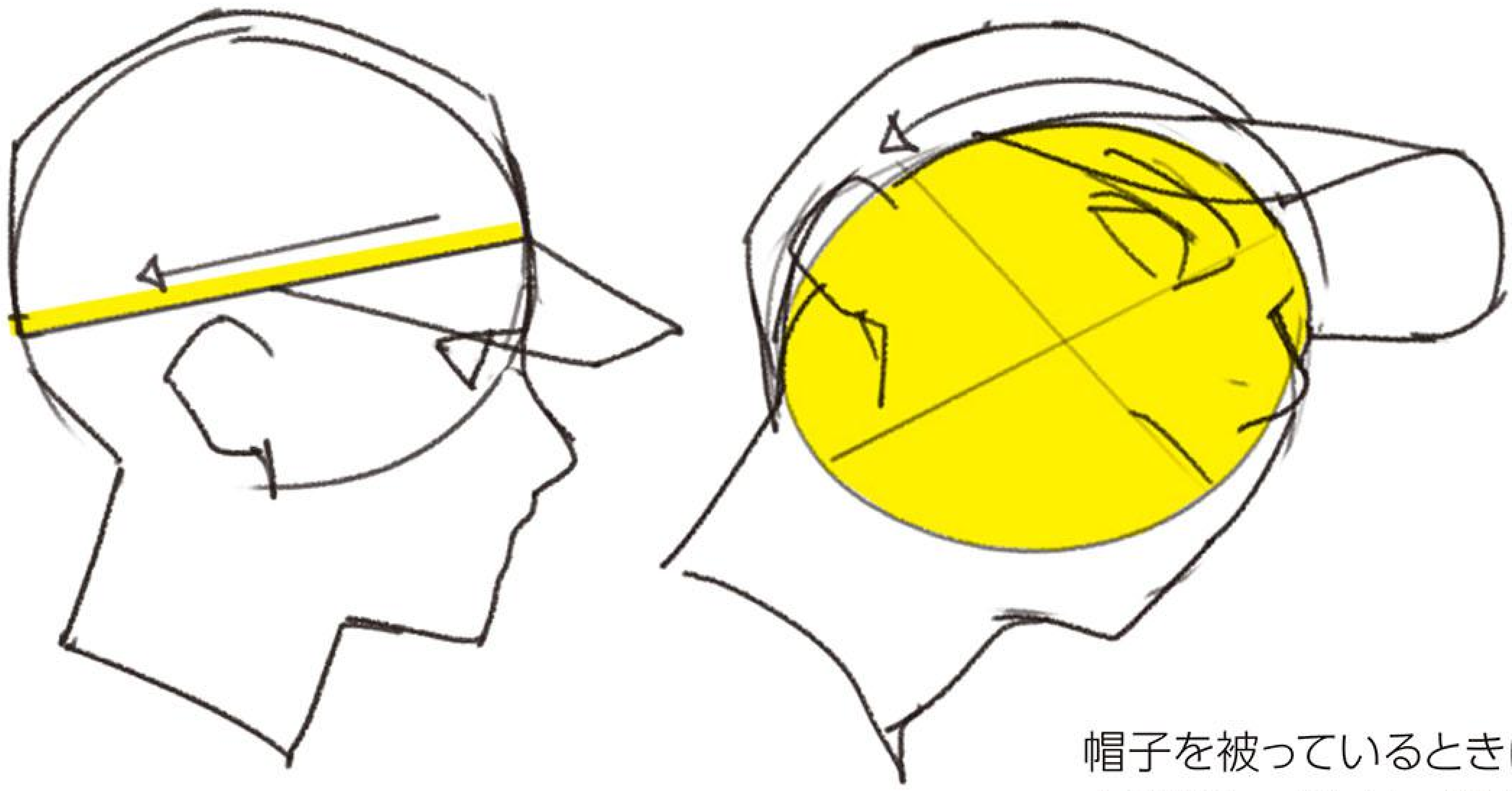




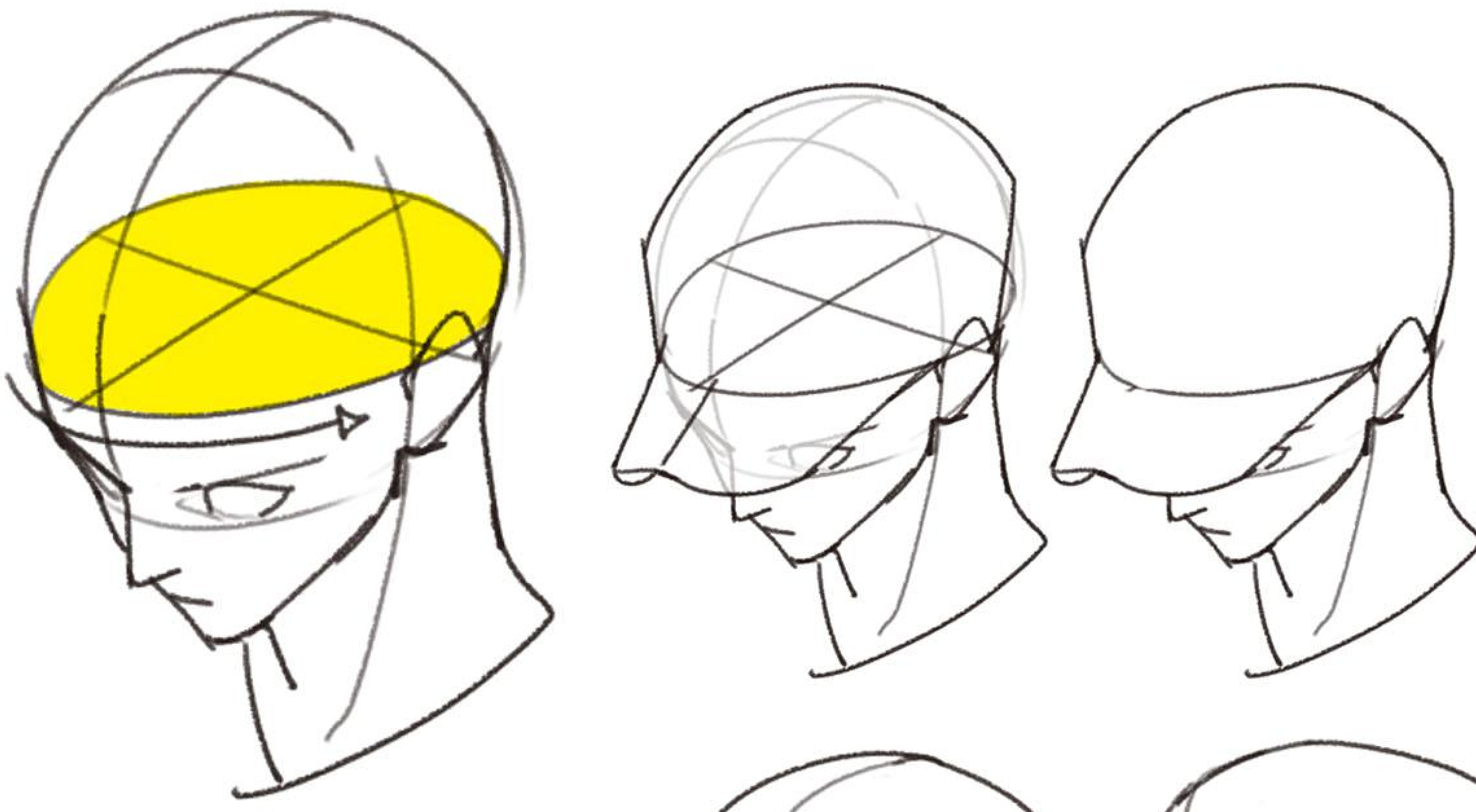


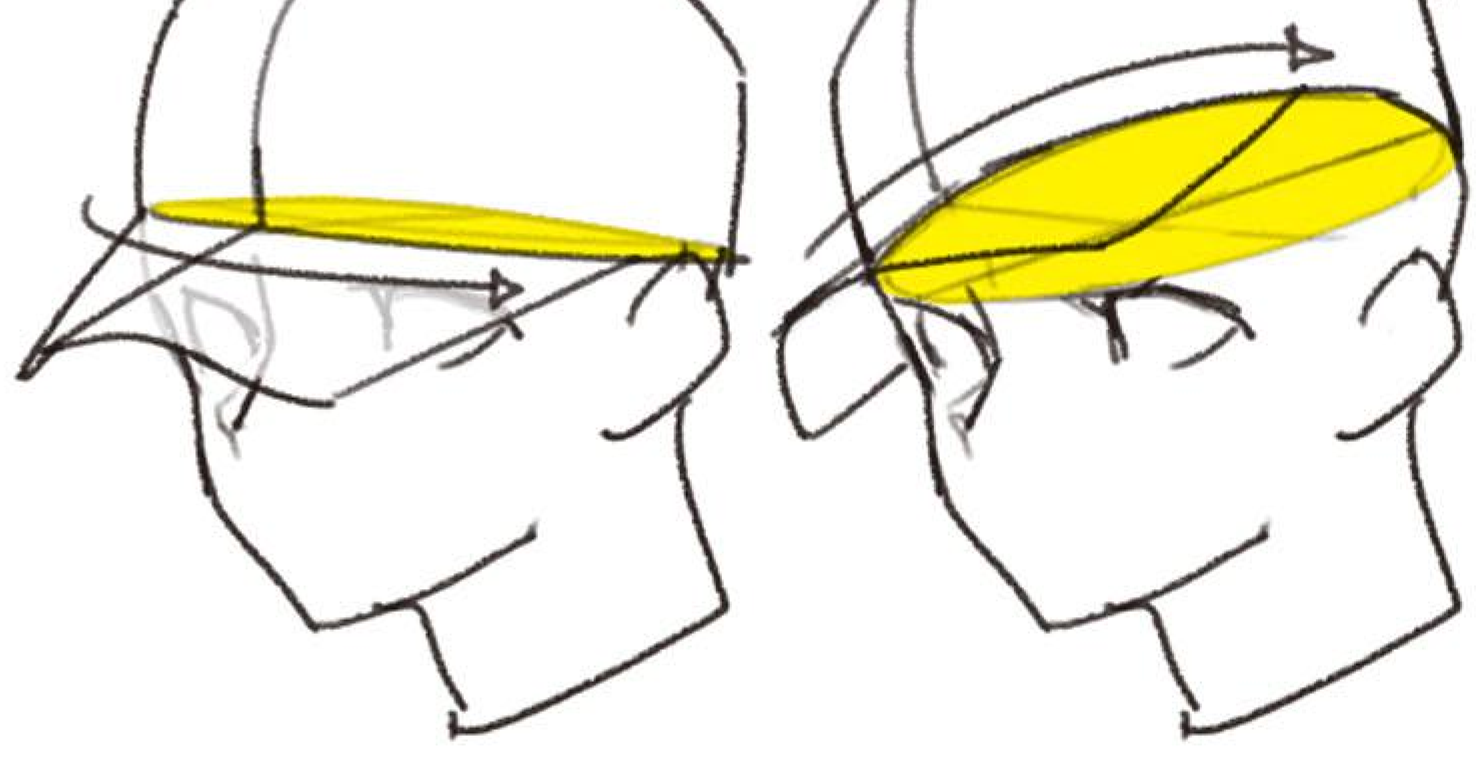
頬の肉が押しつぶされると、
口の端が上がります。



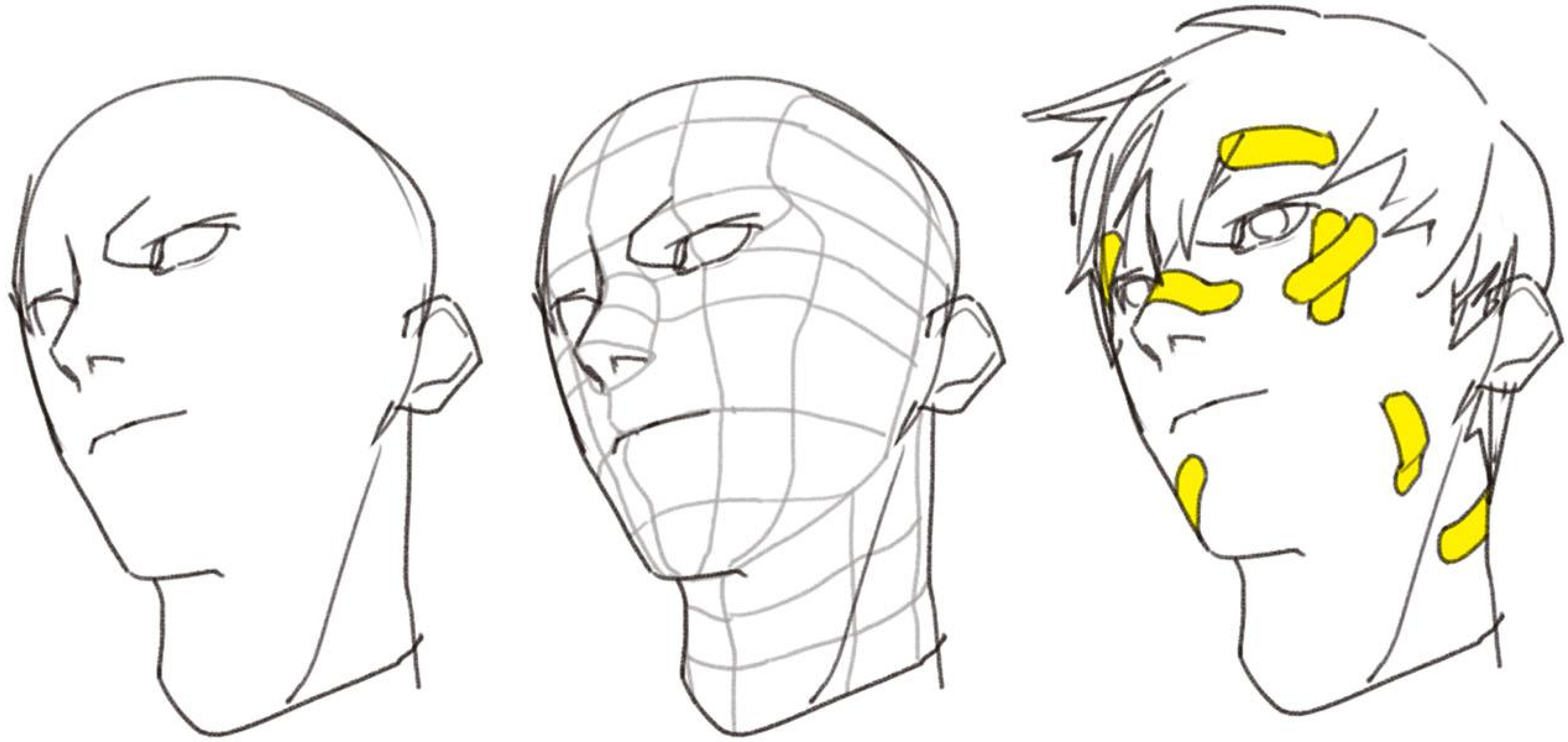


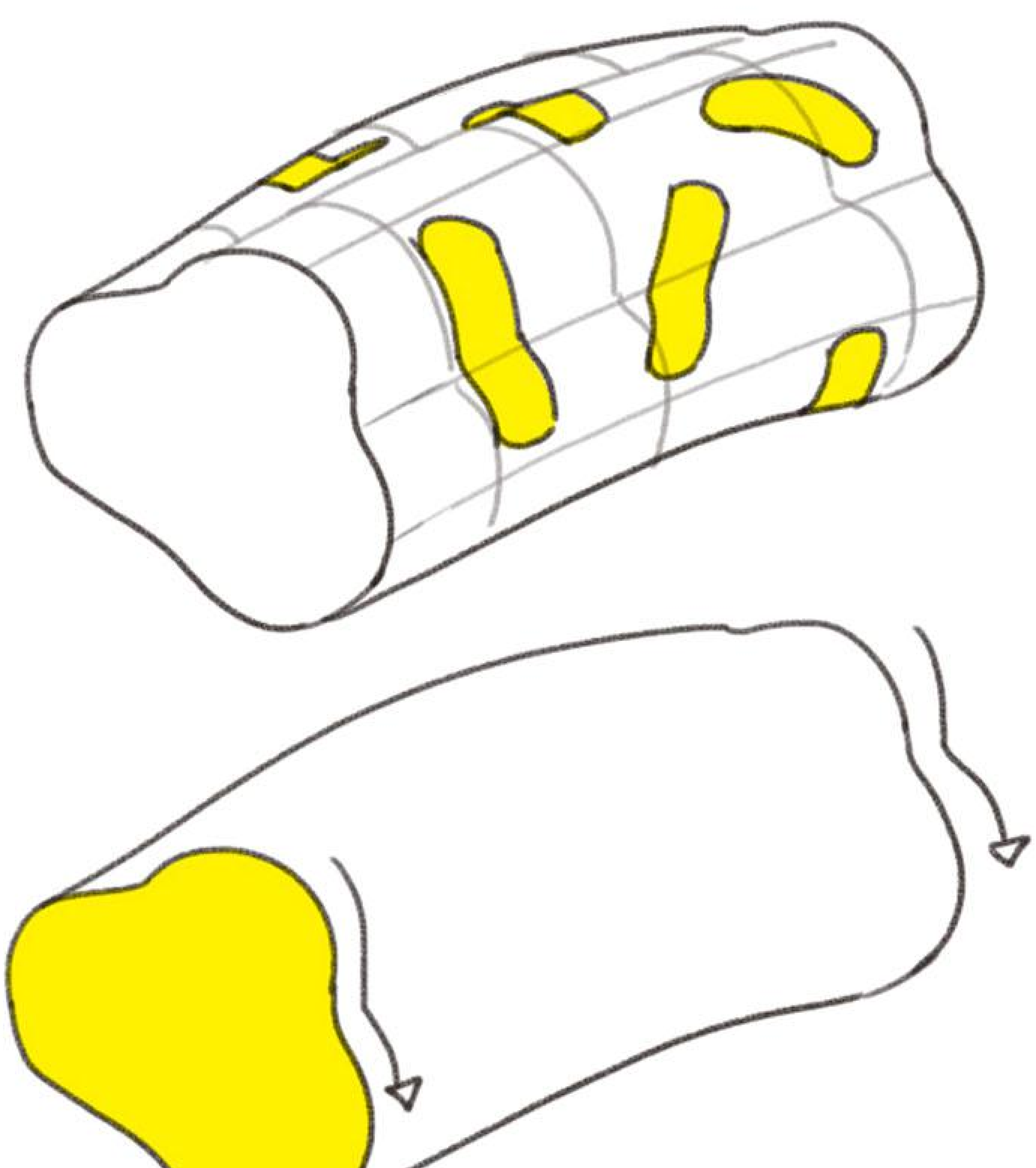
帽子を被っているときは、頭の断面図を意識して描くと、頭と帽子の角度を合わせることができます。



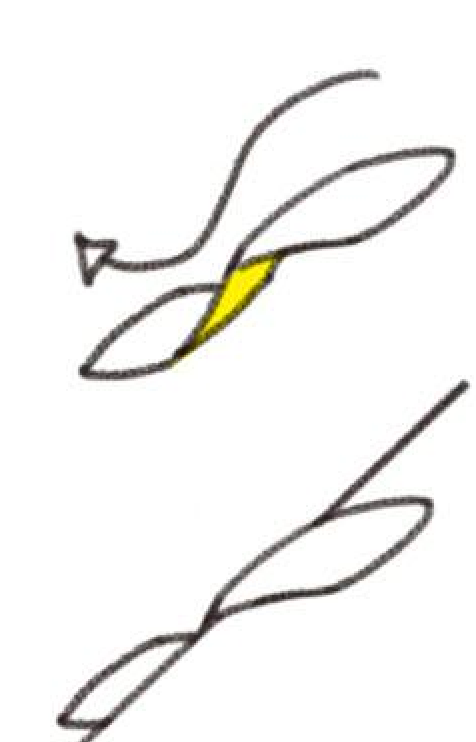


帽子を頭の断面図と違った角度で描くと、斜めに被っている表現になります。





顔に絆創膏を貼るときは、顔のおうとつや、角度によってはパースがかかり、絆創膏が曲がって見える面を意識して描きます。

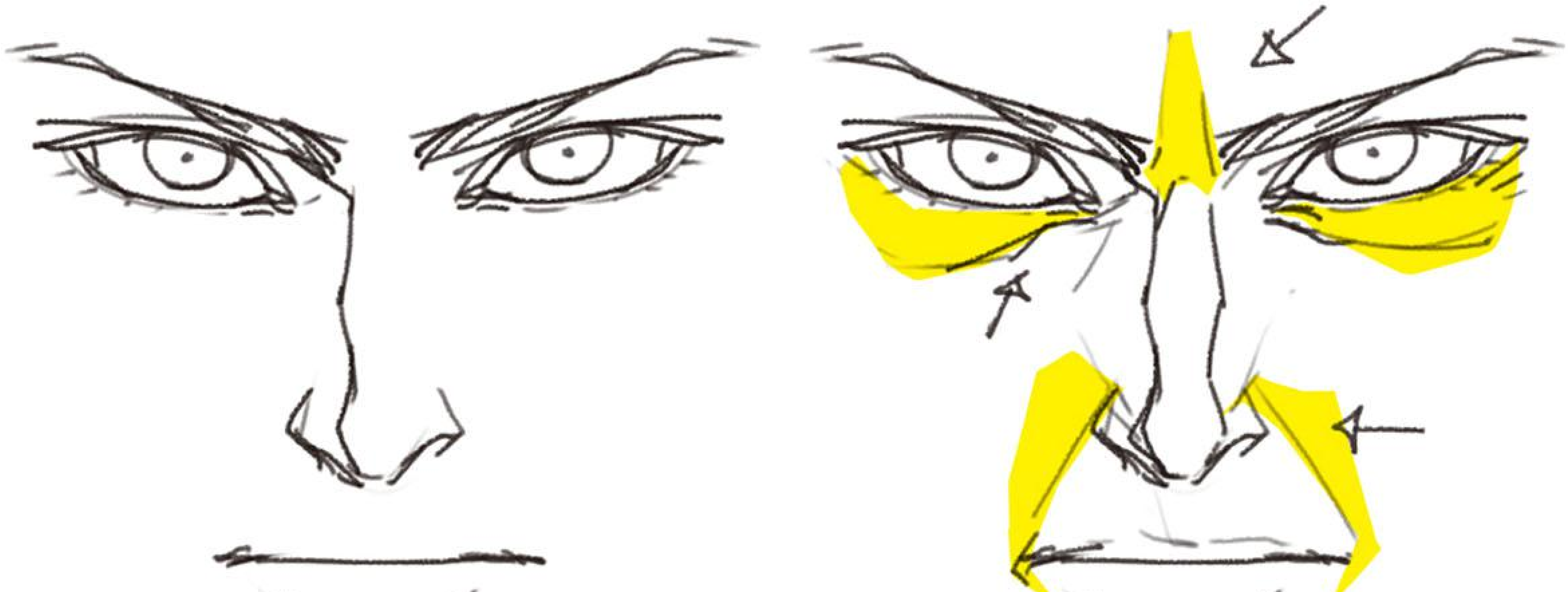


断面によって、絆創膏が折れて見えなくなり描画を省略する部分もあります。



美中年の場合、一般の
大人の顔に眉間のシワ、
目の下のシワ、ほうれ
い線を描き足します。





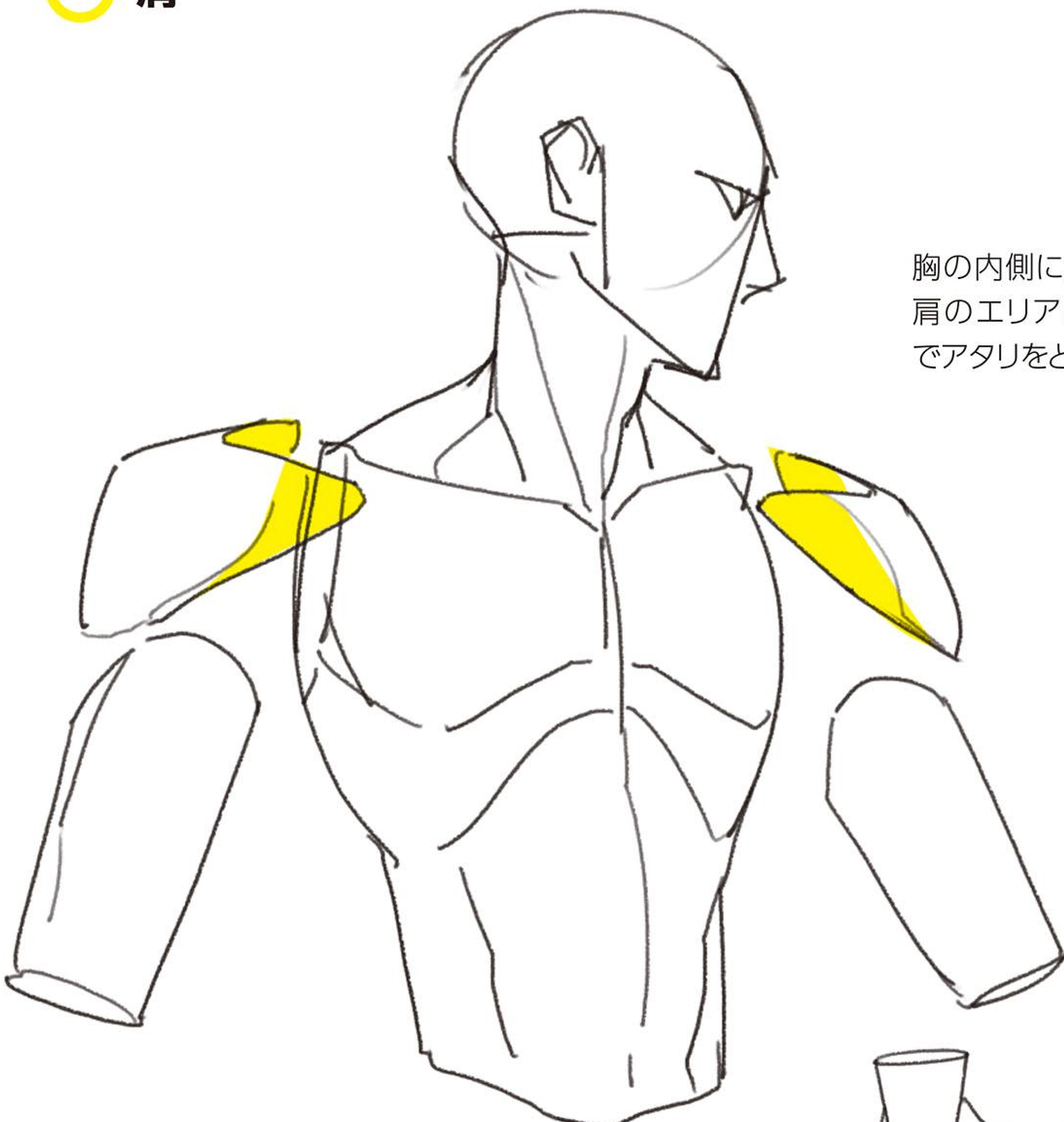
肩
腕
手首
手

Part. 3

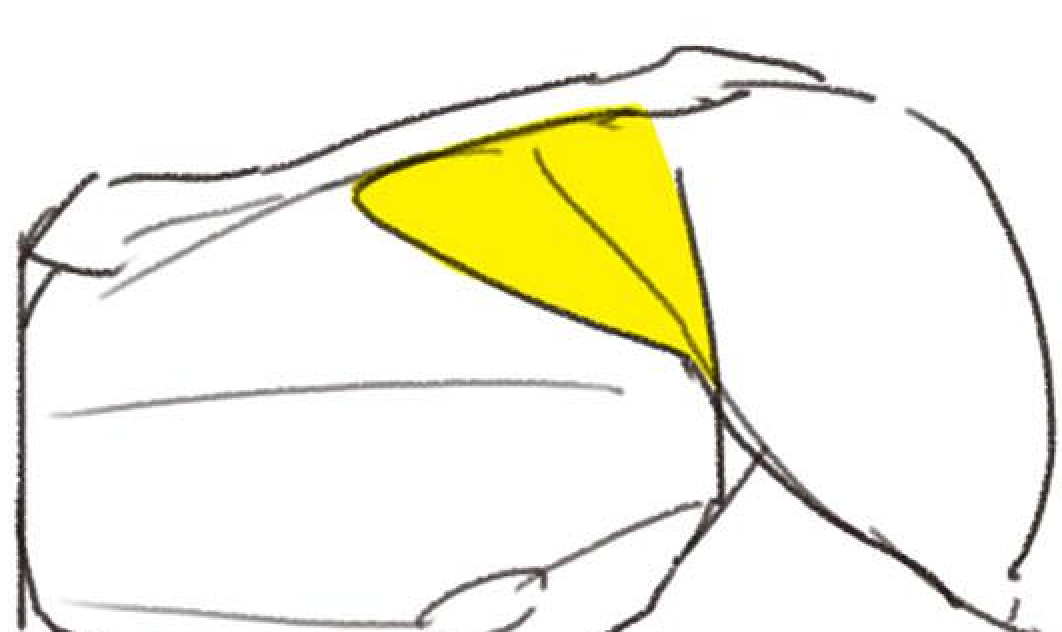


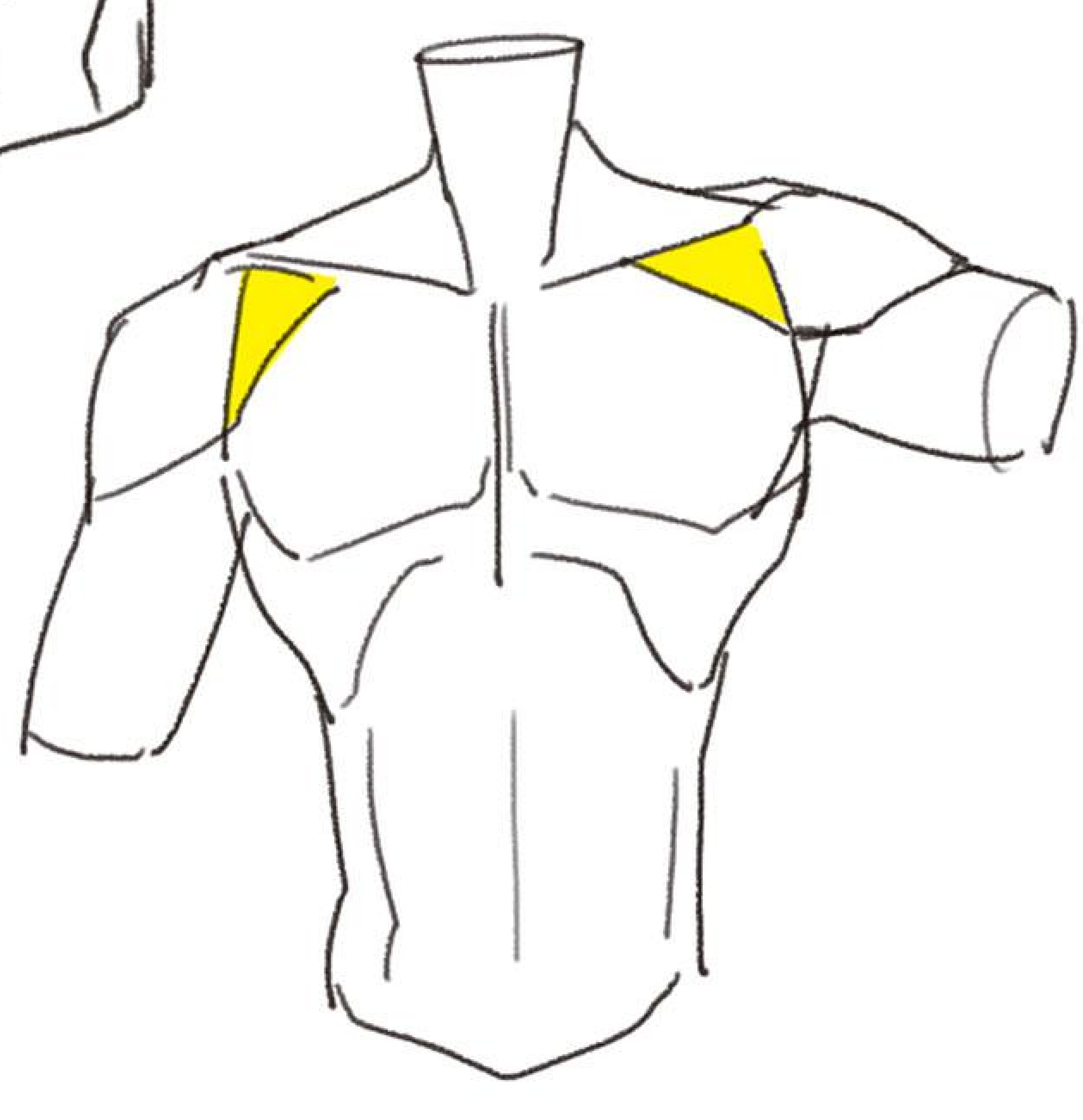
腕と手

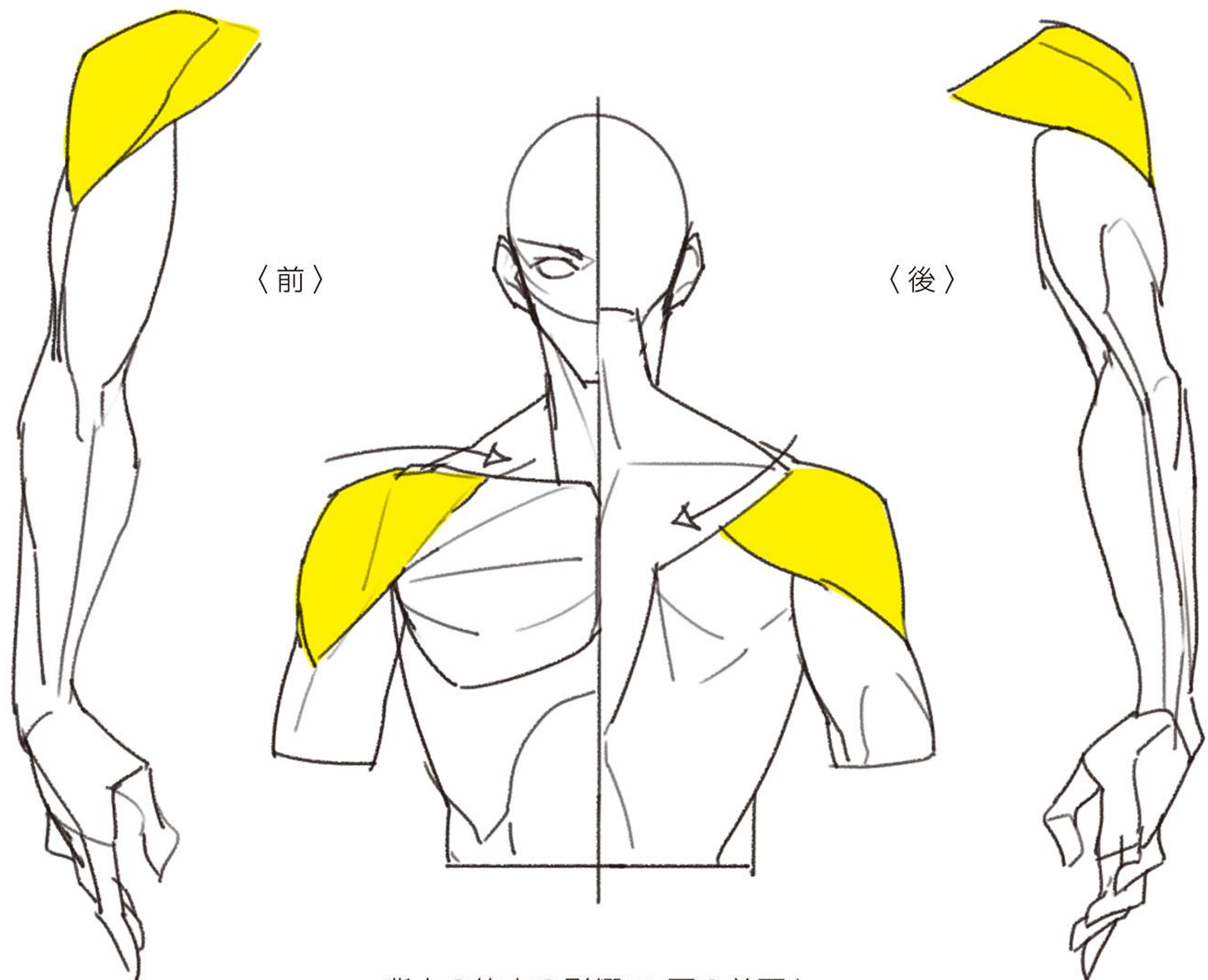
肩



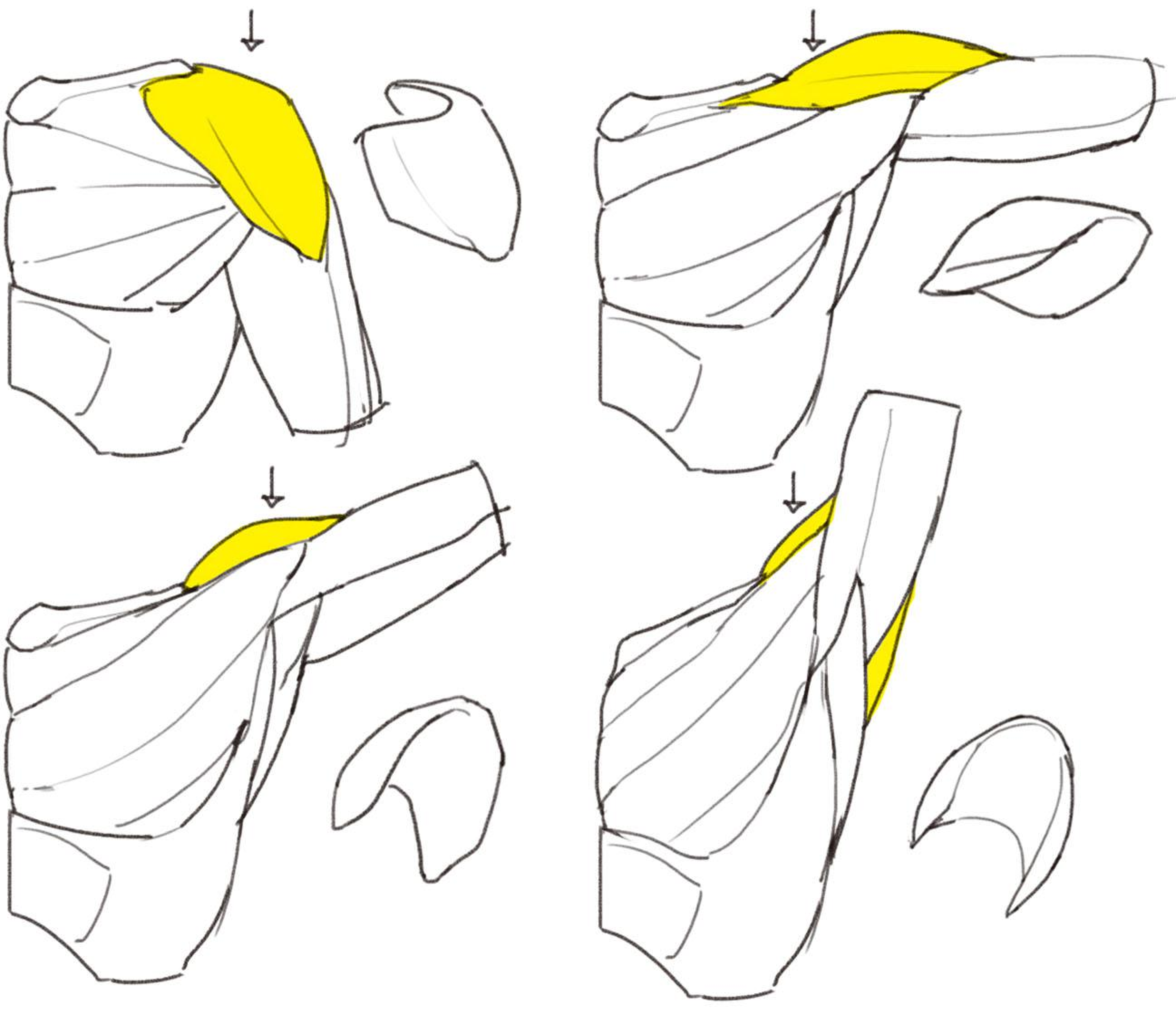
胸の内側に食い込む
肩のエリアは三角形
でアタリをとります。







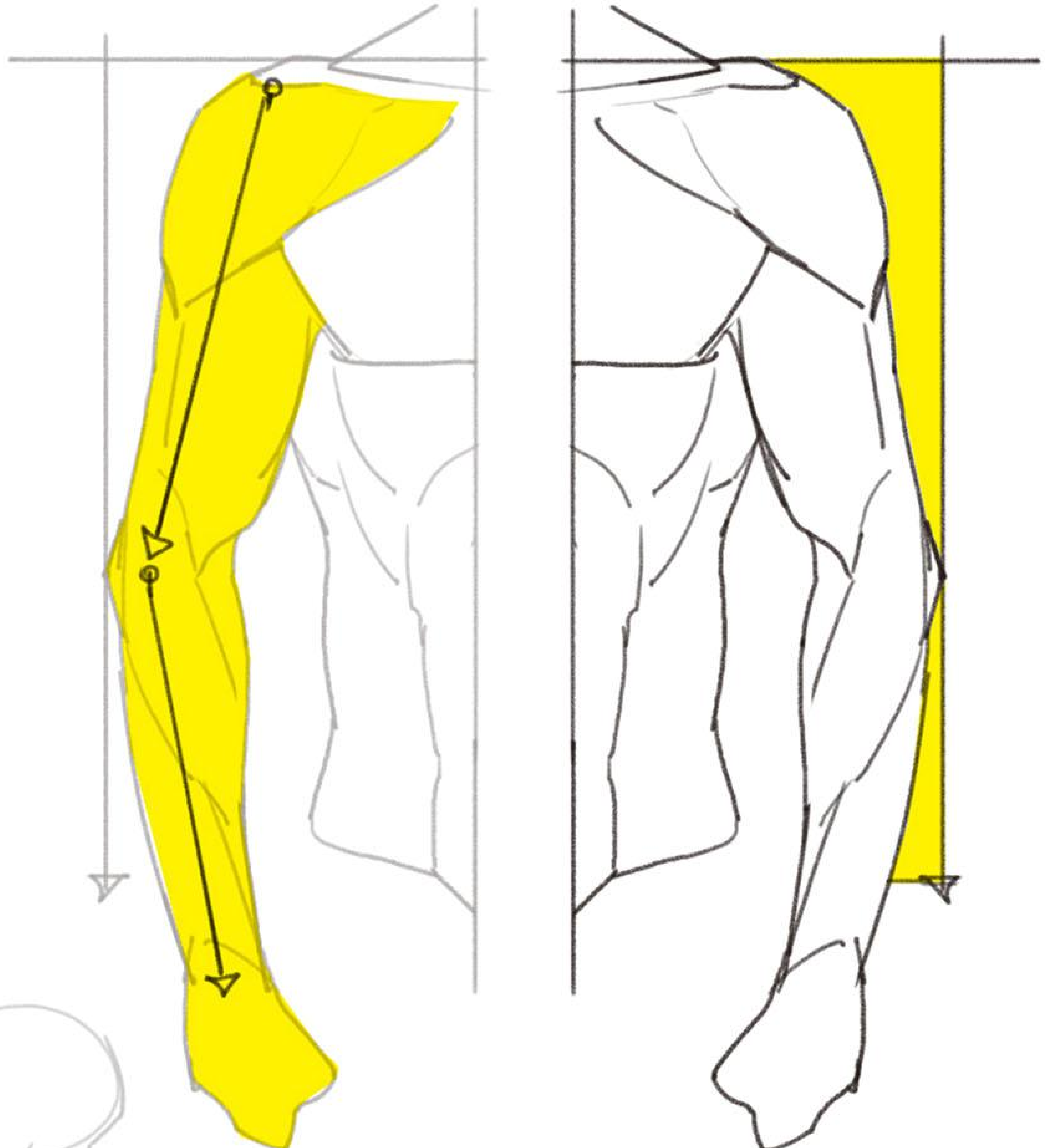
背中の筋肉の影響で、肩の前面と
背面は形が少しだけ違います。



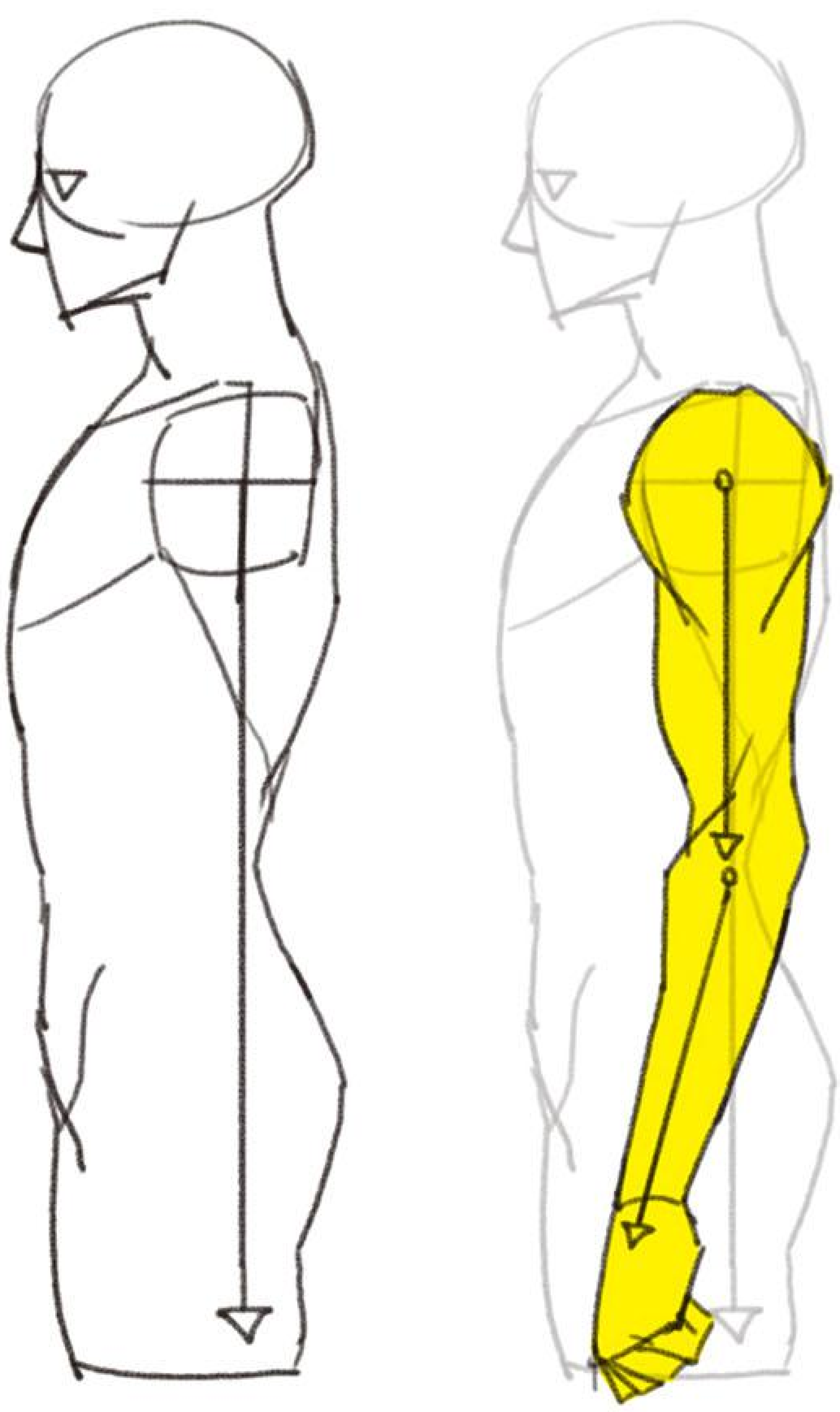
正面図のときに腕を持ち上げると、
肩の筋肉は後ろに流れるので見え
る面積が減ります。

肩
腕

腕

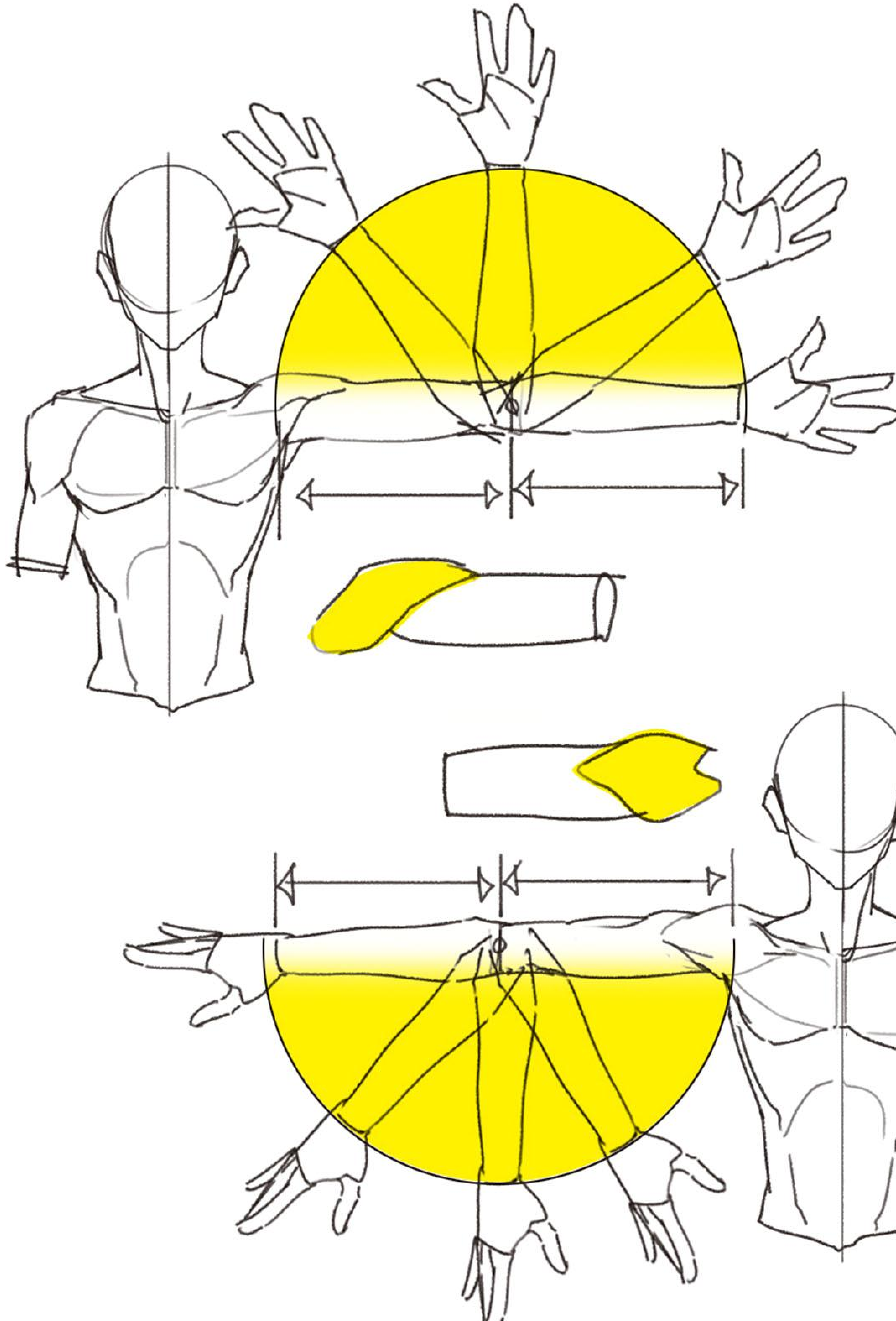


腕の構造は垂直ではありません。肩からひじまでは外向きの流れ、ひじから手までは内向きに曲がる流れです（軽く曲げると自然に見えます）。

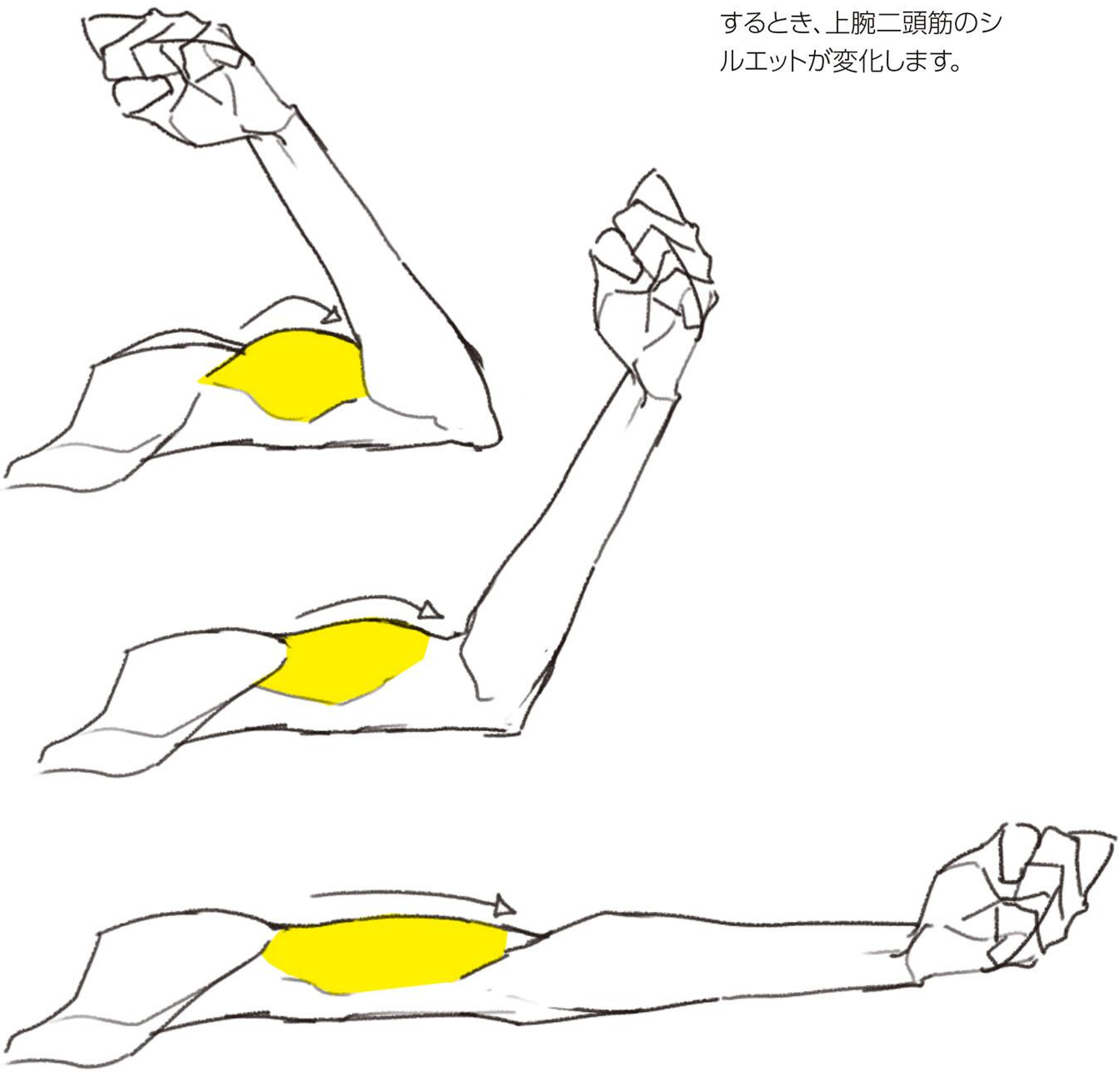


側面図では、肩からひじまでは垂直に、ひじから手までは前に向かってやや曲がる流れです。

ひじから手首までは半円を描きながら動きます。動く方向（上下）により肩の形が変わります。



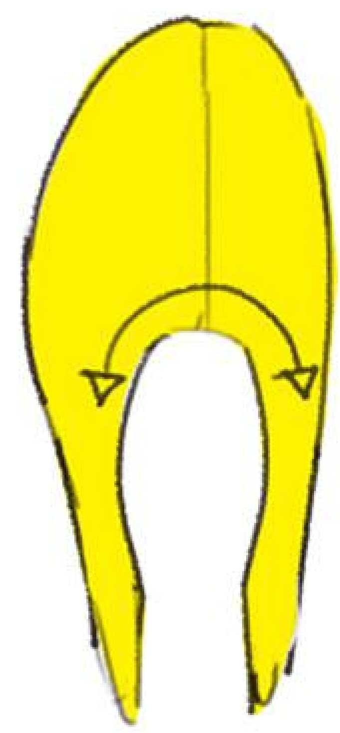
腕を曲げたり伸ばしたりするとき、上腕二頭筋のシルエットが変化します。

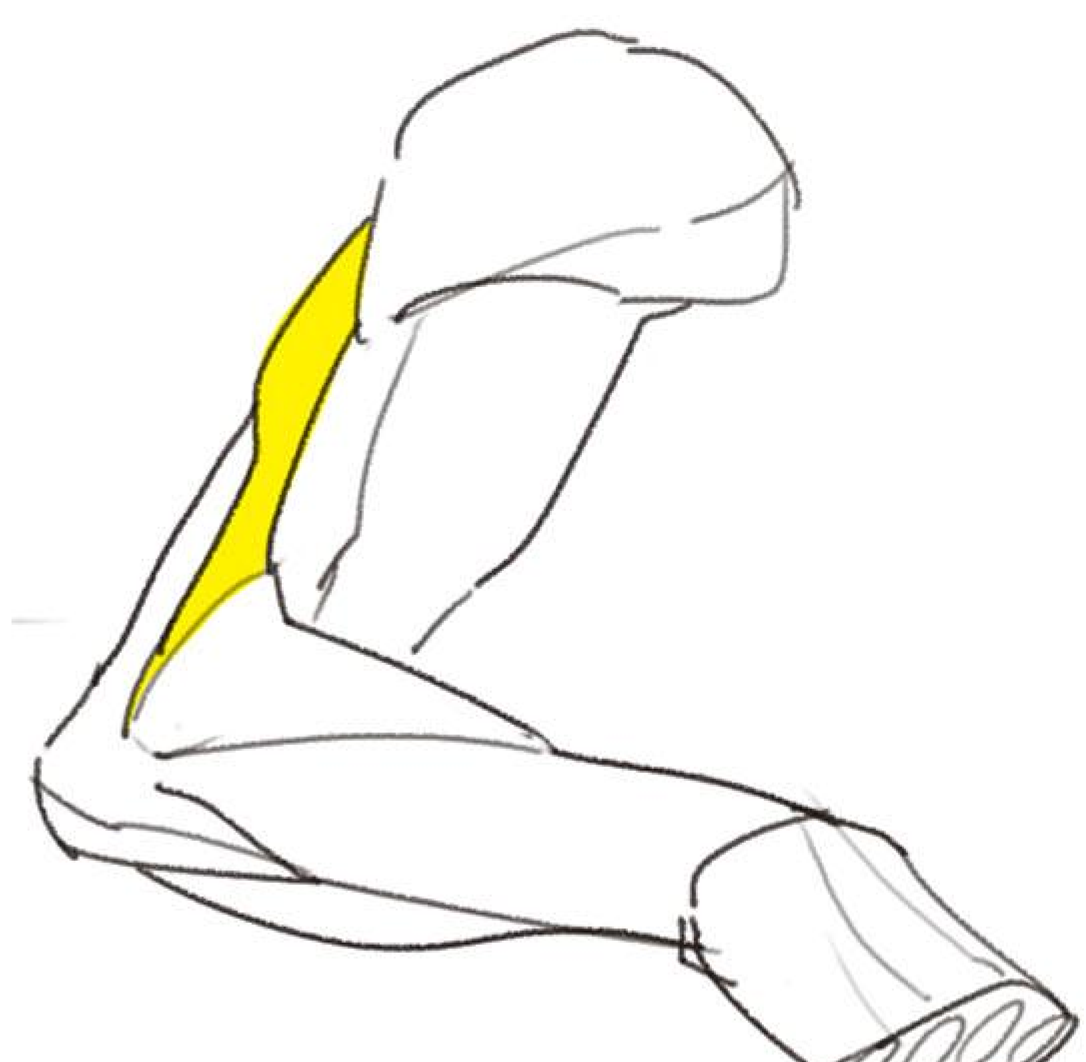


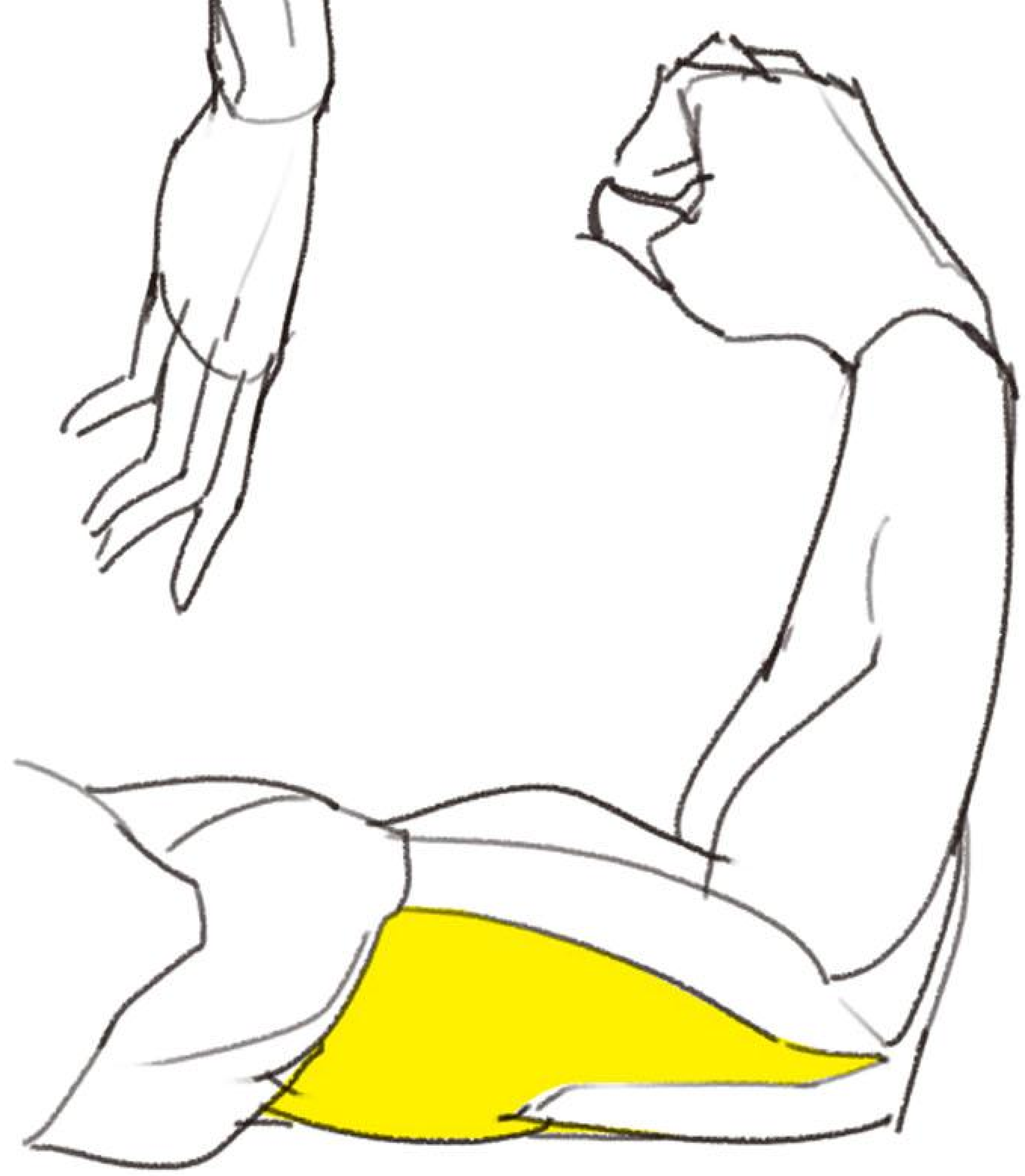


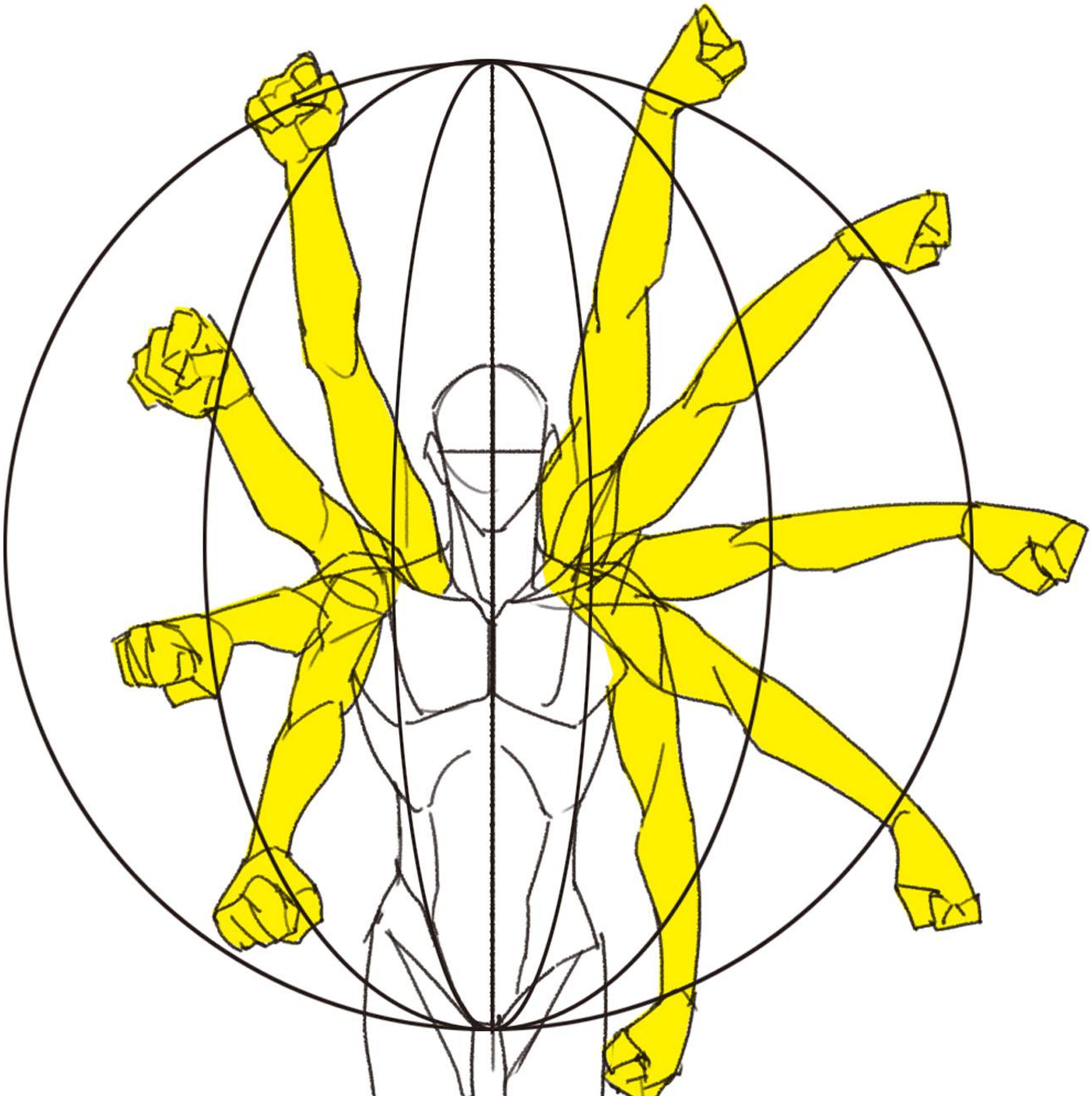


上腕にはひじとつながる
アーチ型の筋肉があります。

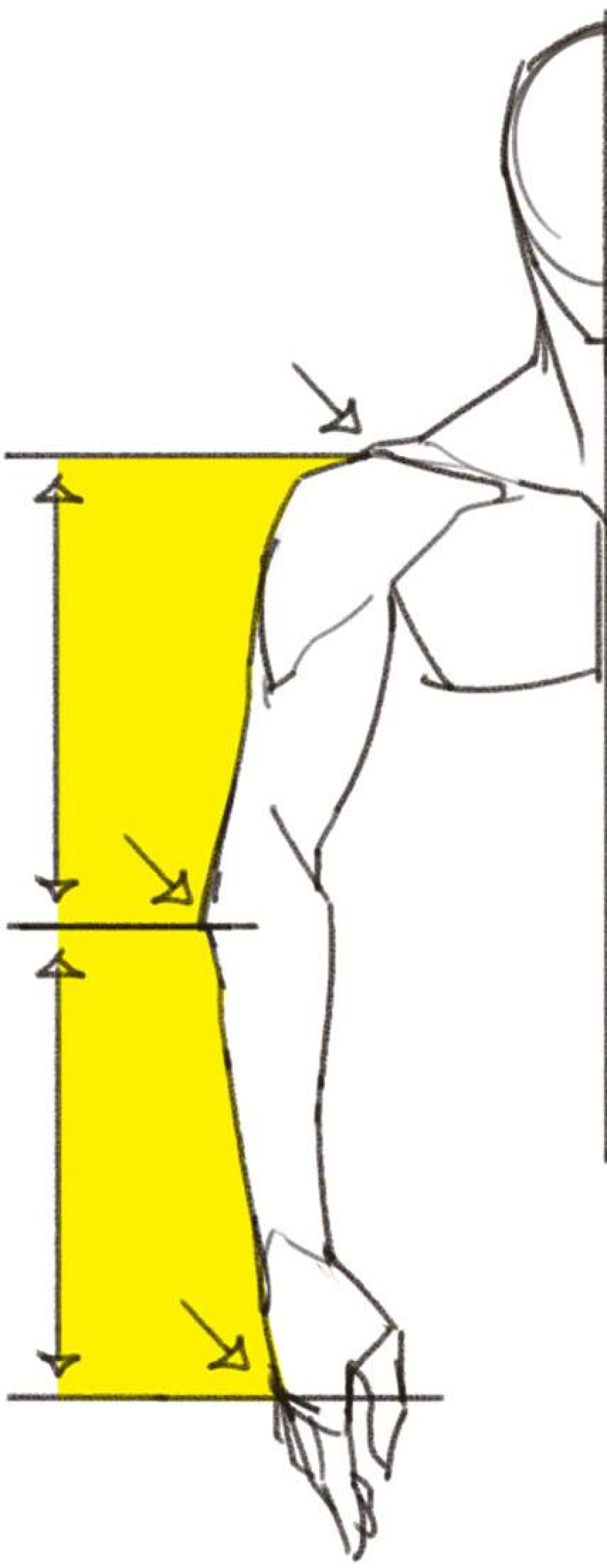




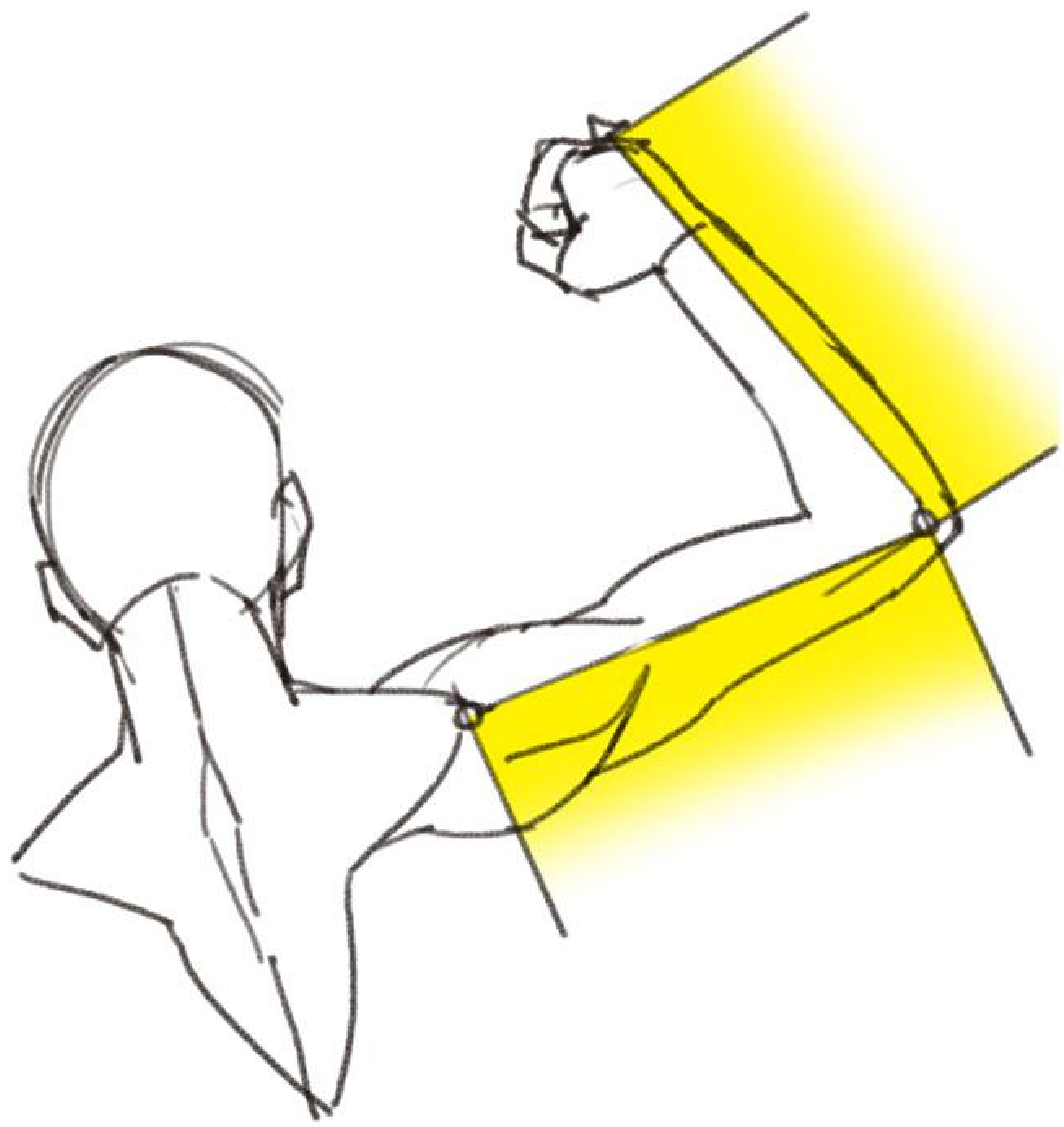


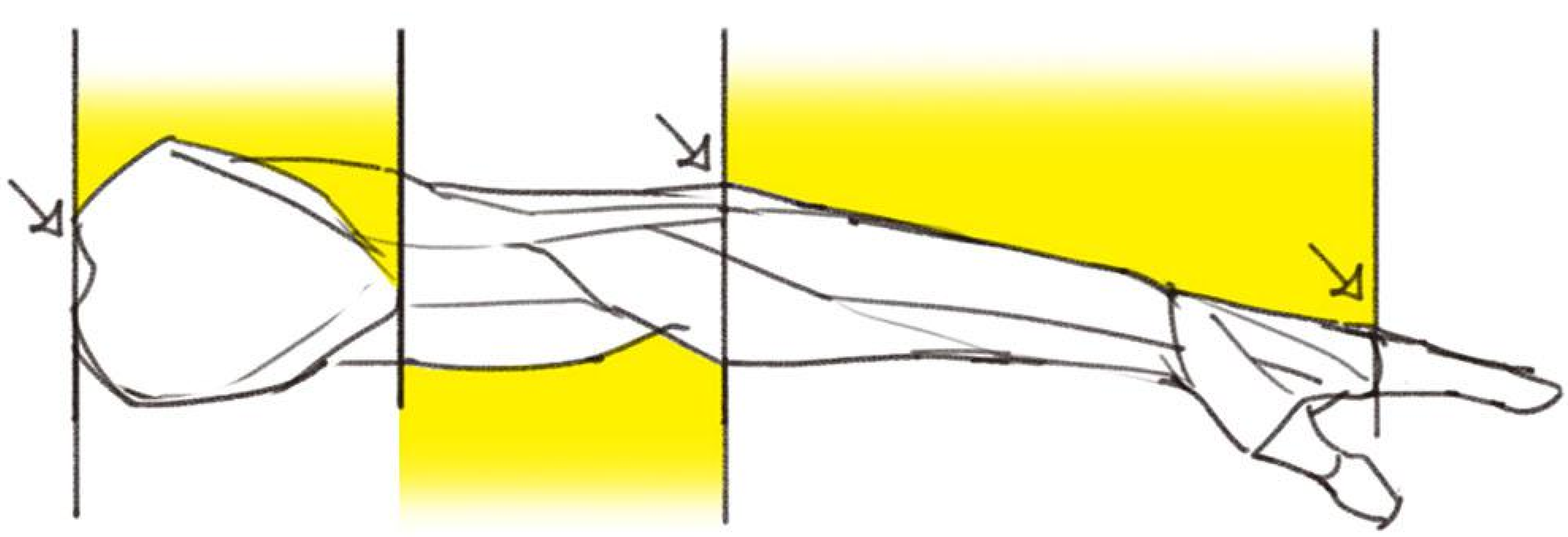


腕の全体の長さを見立てた円の中で、放物線を
描いて動きを表現すると、動作によって変わる腕
の長さのアタリを簡単につけられます。

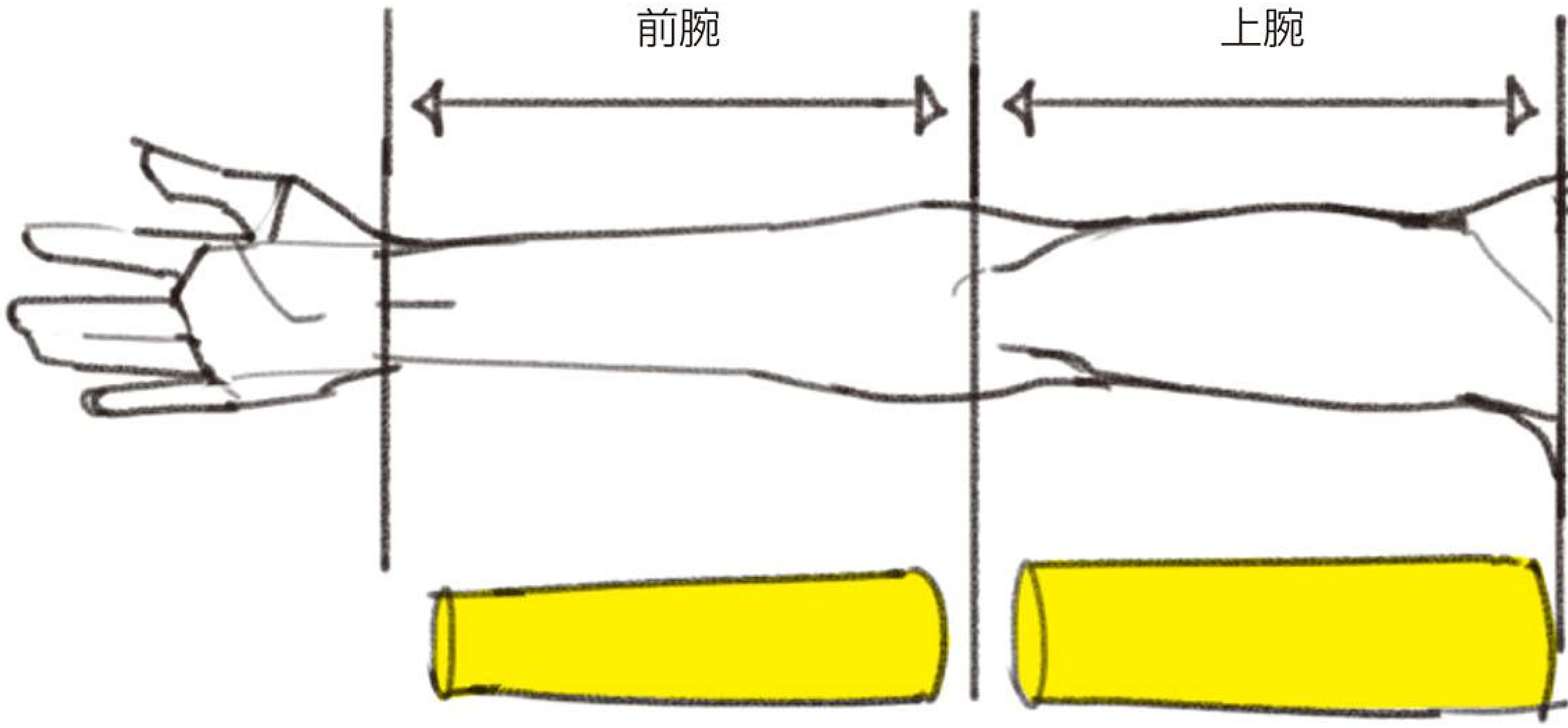


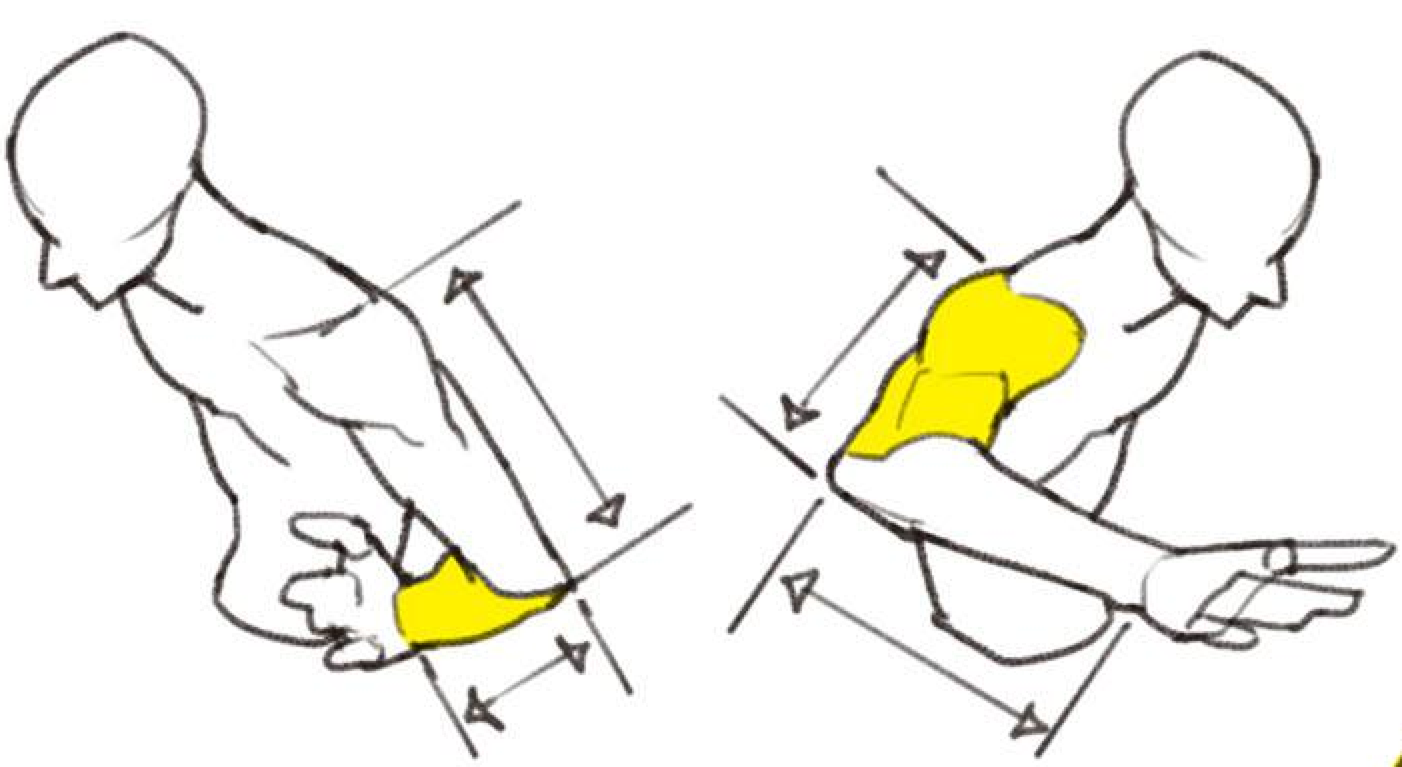
肩(鎖骨の終点)からひじまでの
長さと、ひじから指の節の始点
までの長さは同じです。

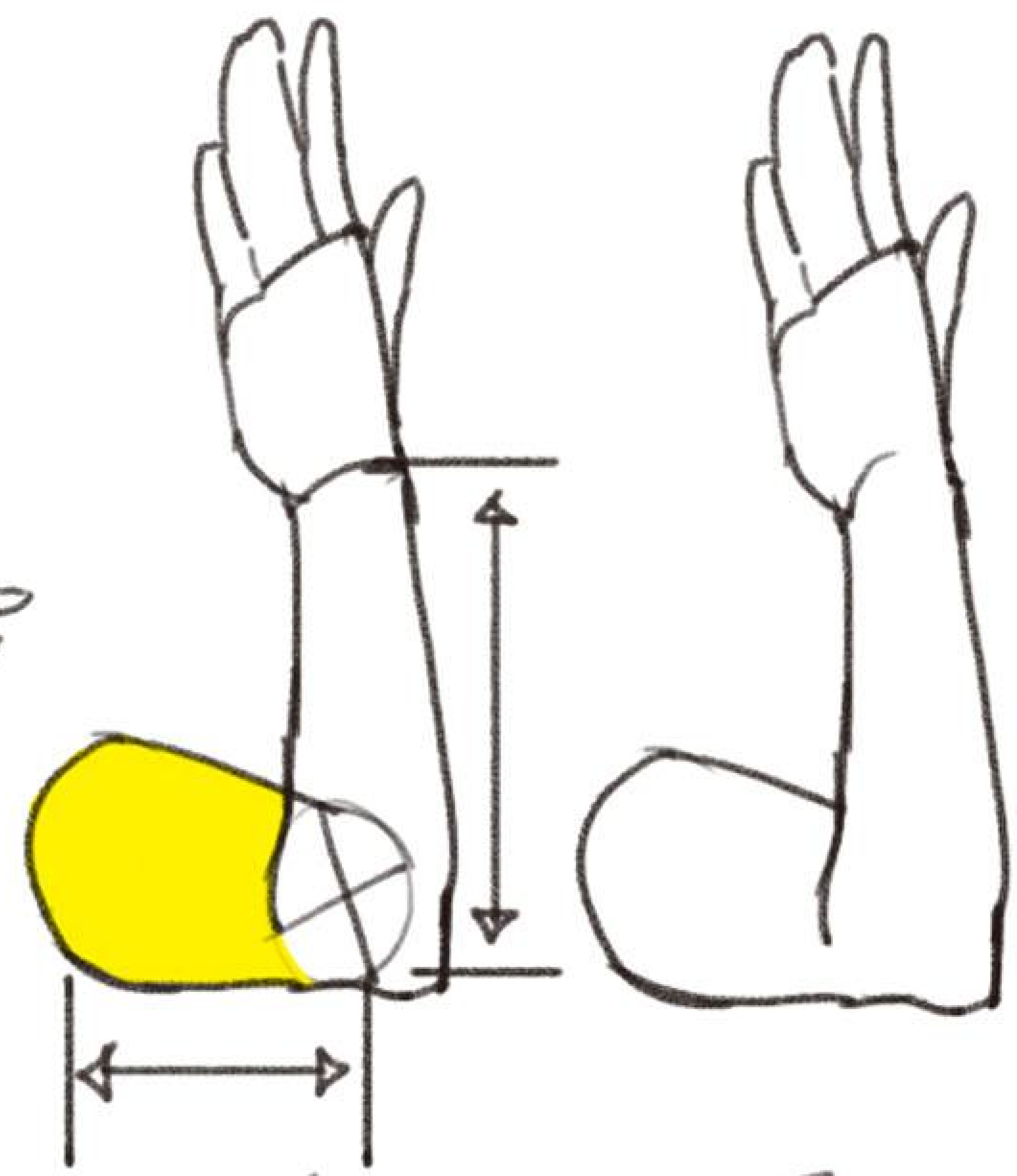




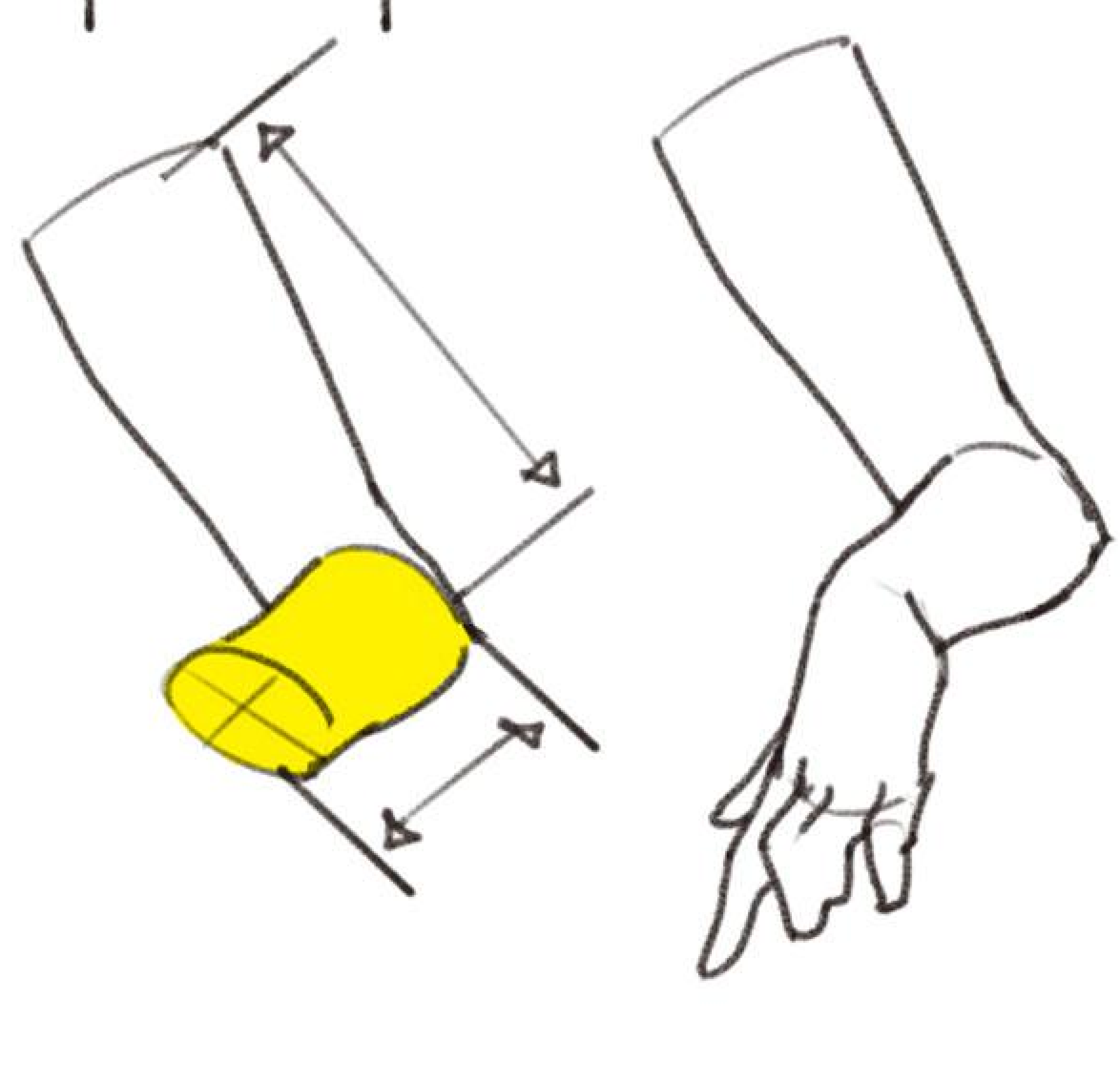
三角筋(肩)の長さと三角筋からひじまでの長さは1:1です。

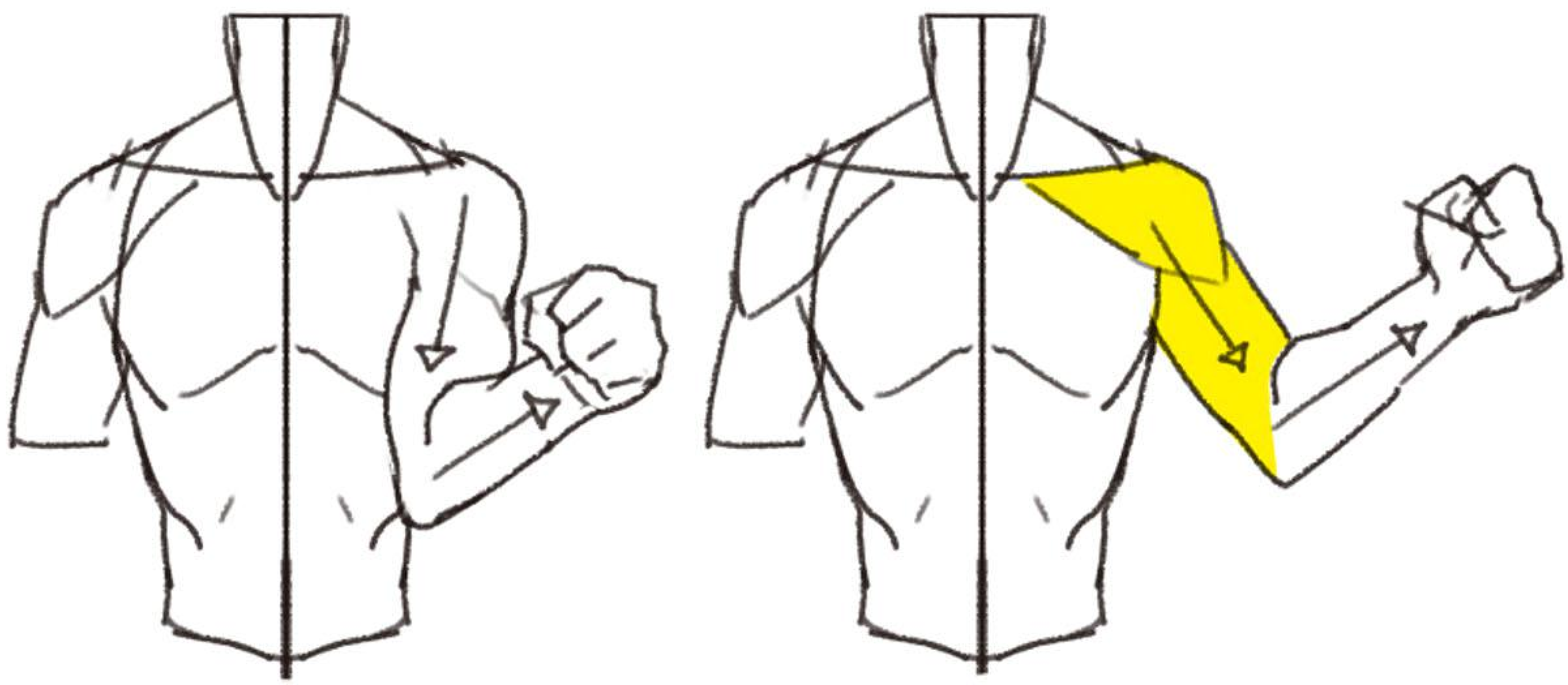




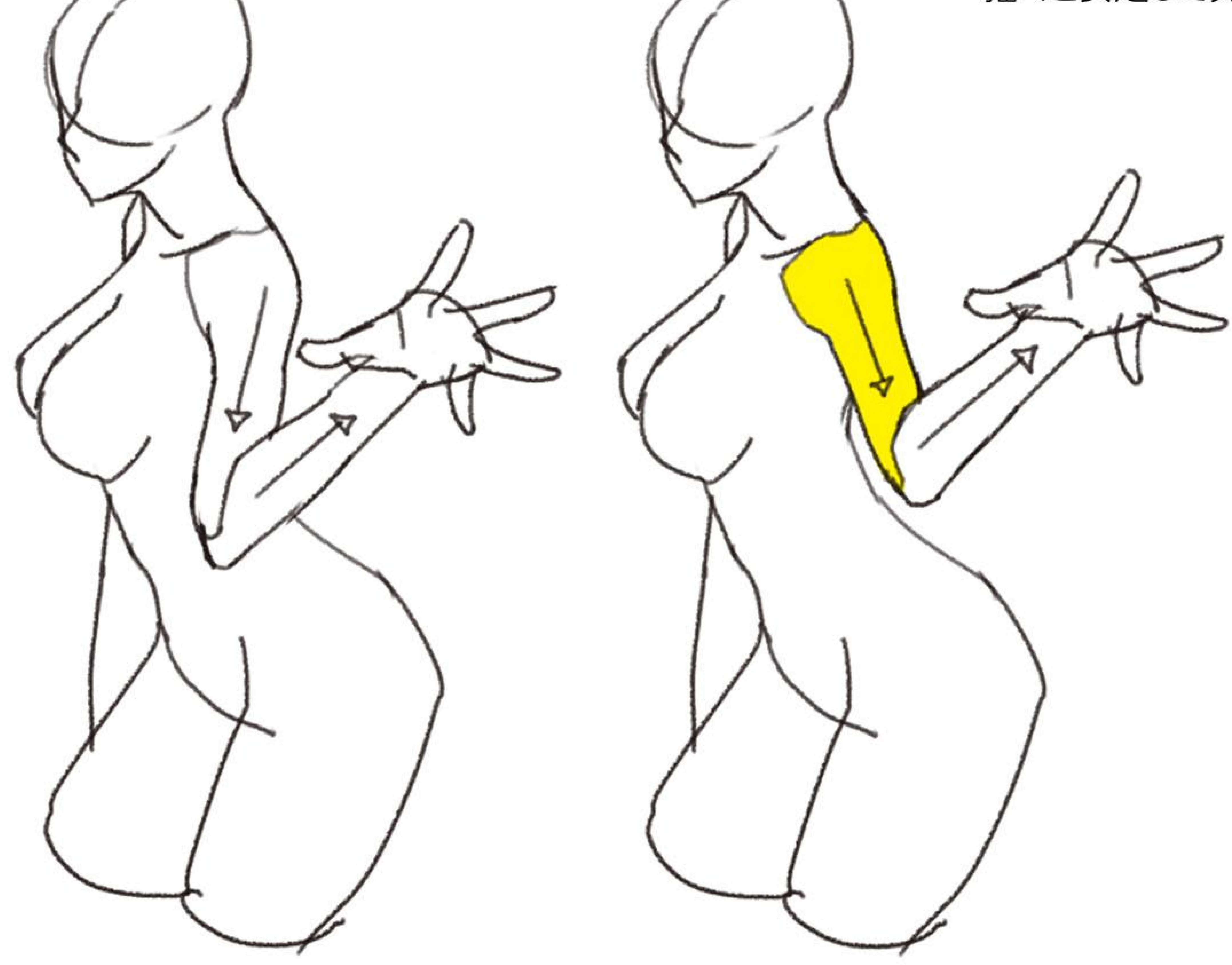


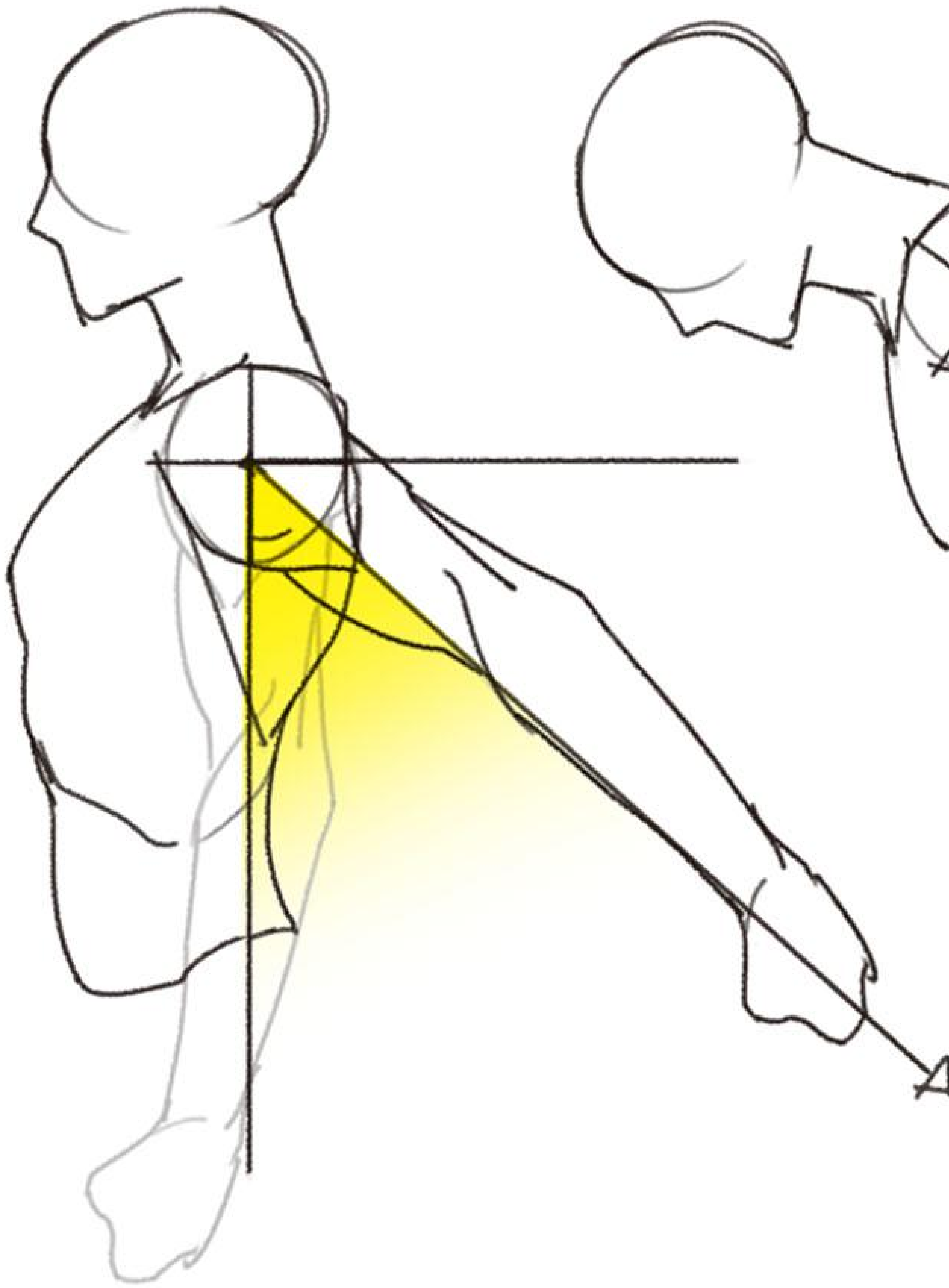
前腕と上腕は同じ長さですが、
動きが加わるとパースがかか
るため、長さを変えて描きます。

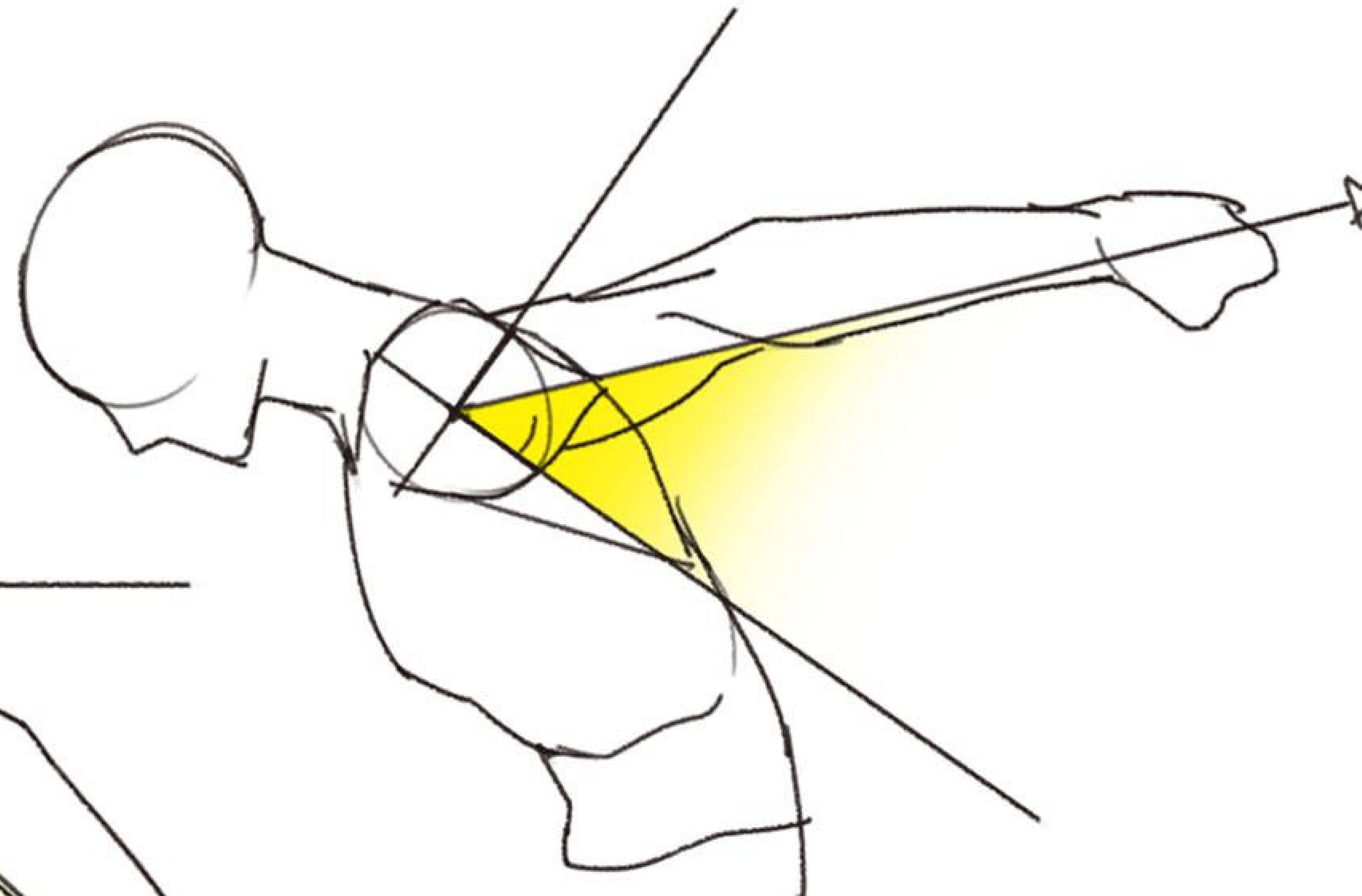


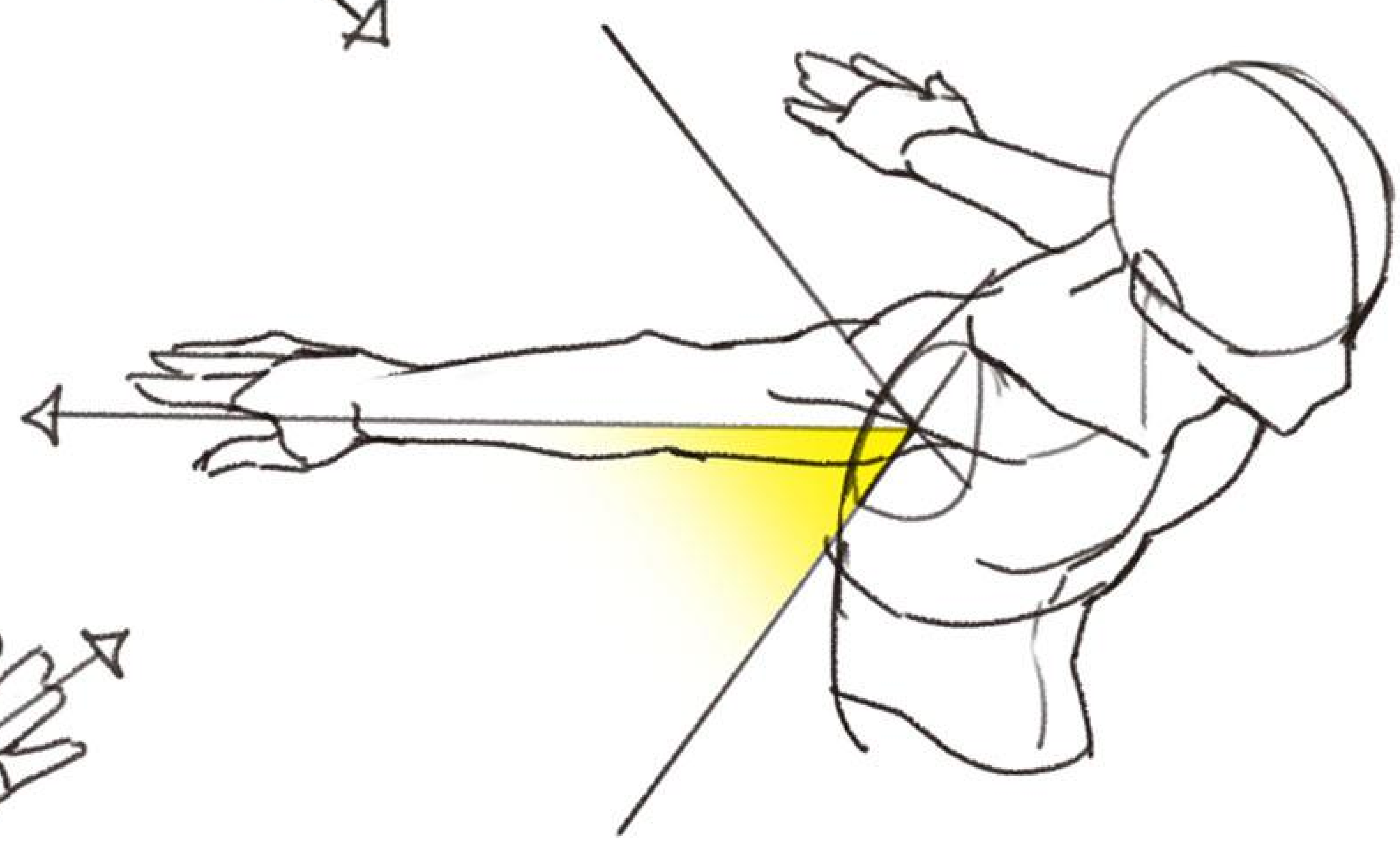


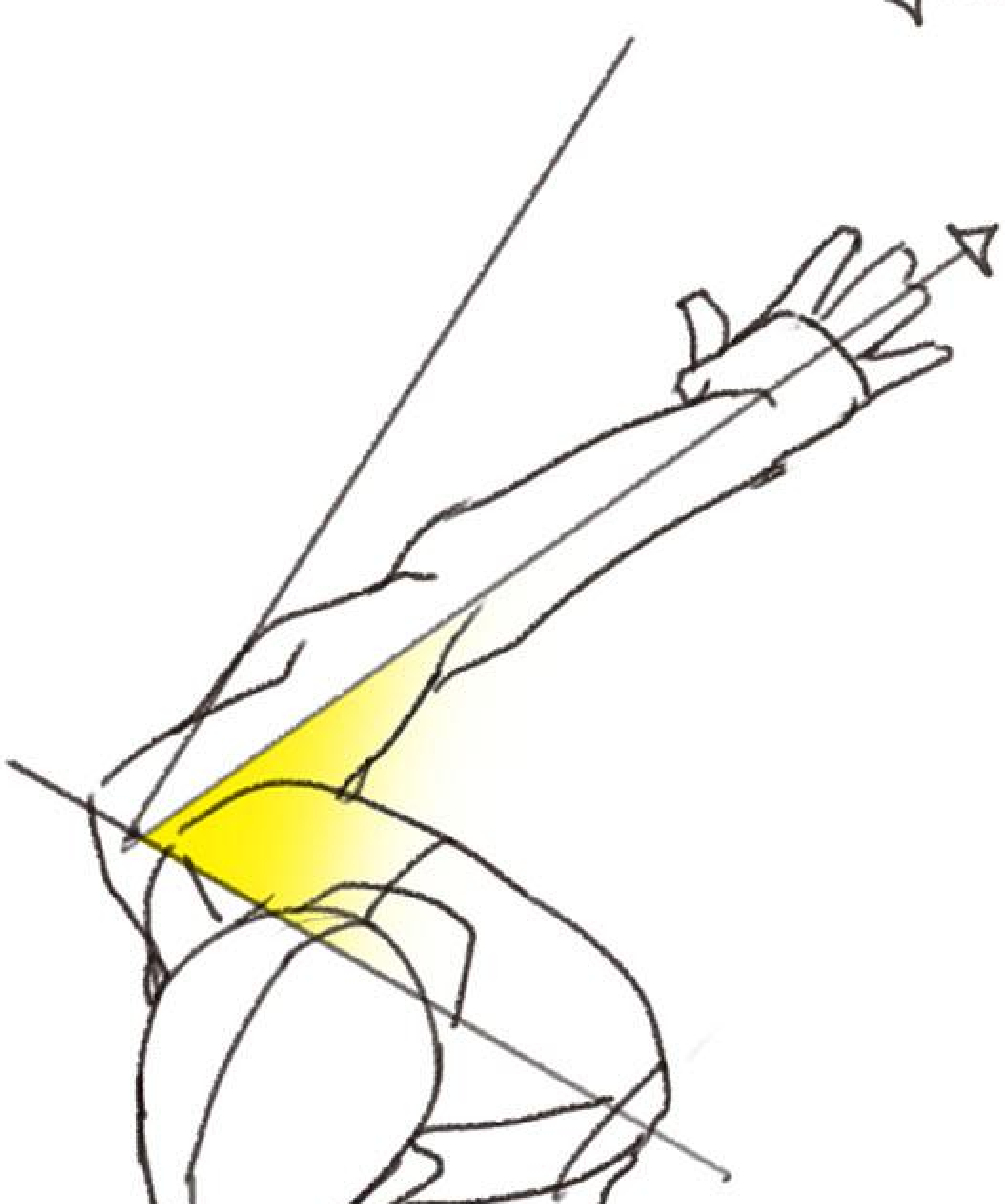
腕を動かすとき、上腕を体の内向きに描くと不自然に見えます。外向きに描くと安定して見えます。



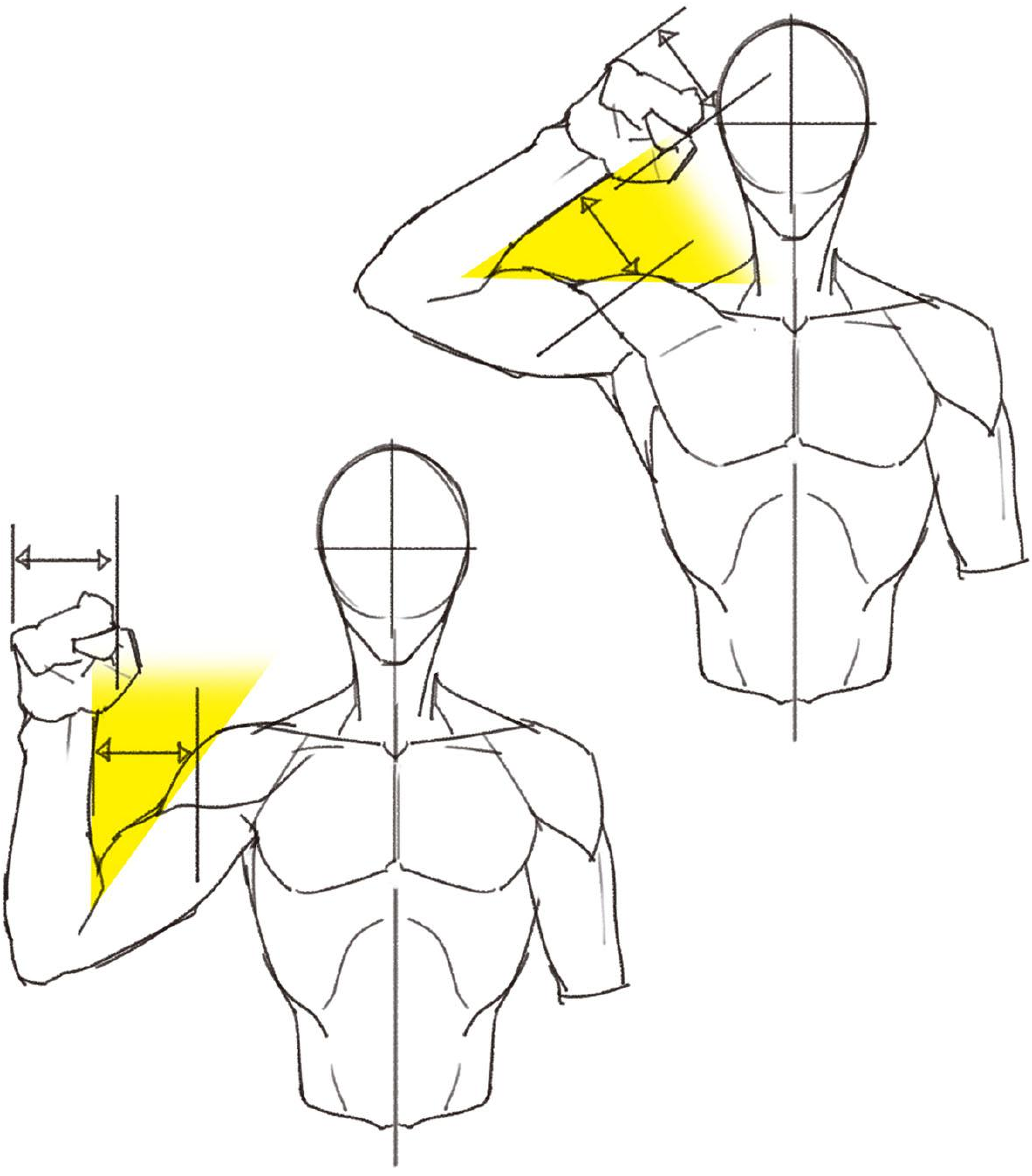




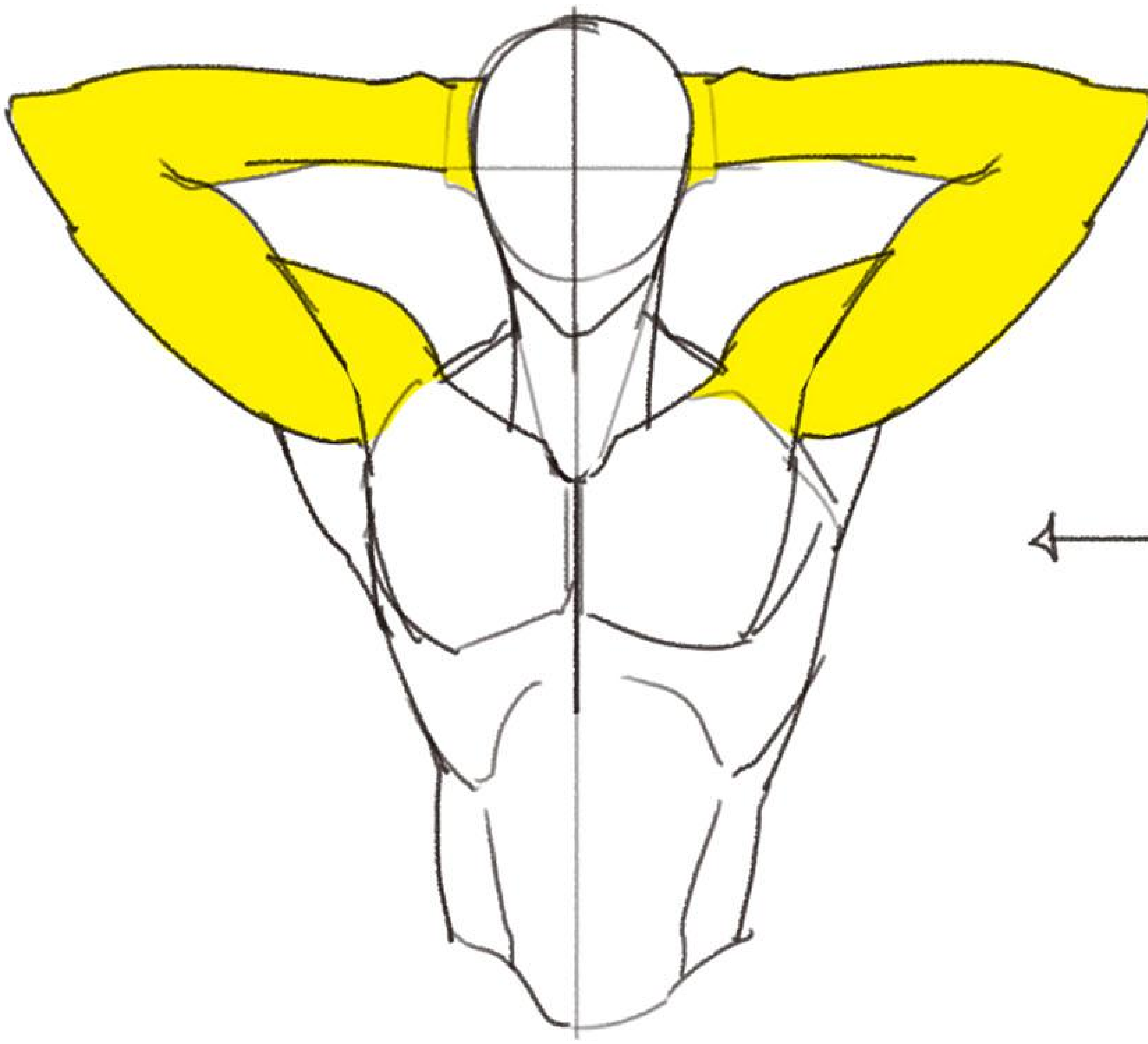


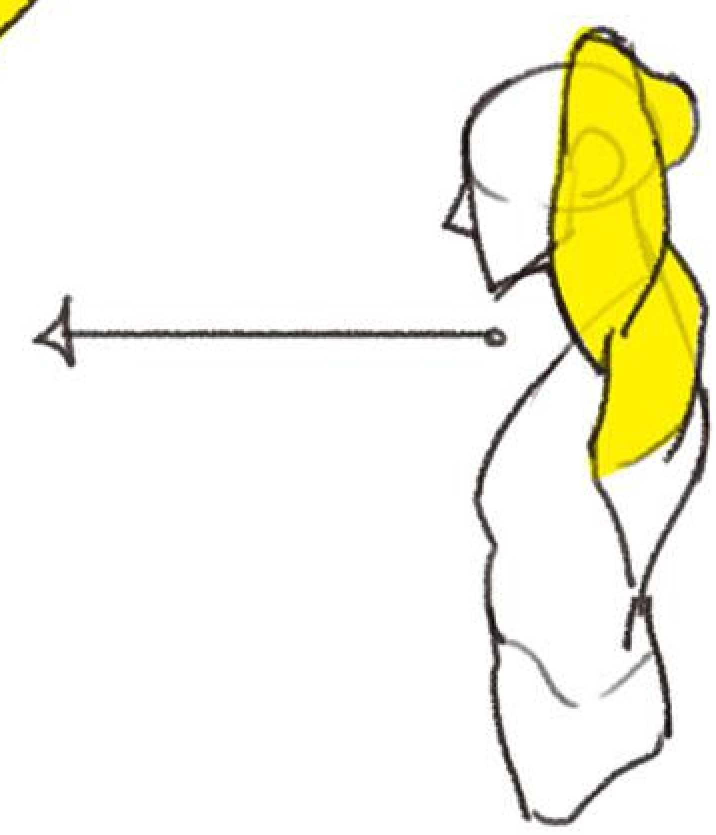


腕を後ろへ引くときは斜め
方向に動くので、上半身の
傾きを意識して腕の角度
のアタリをつけます。

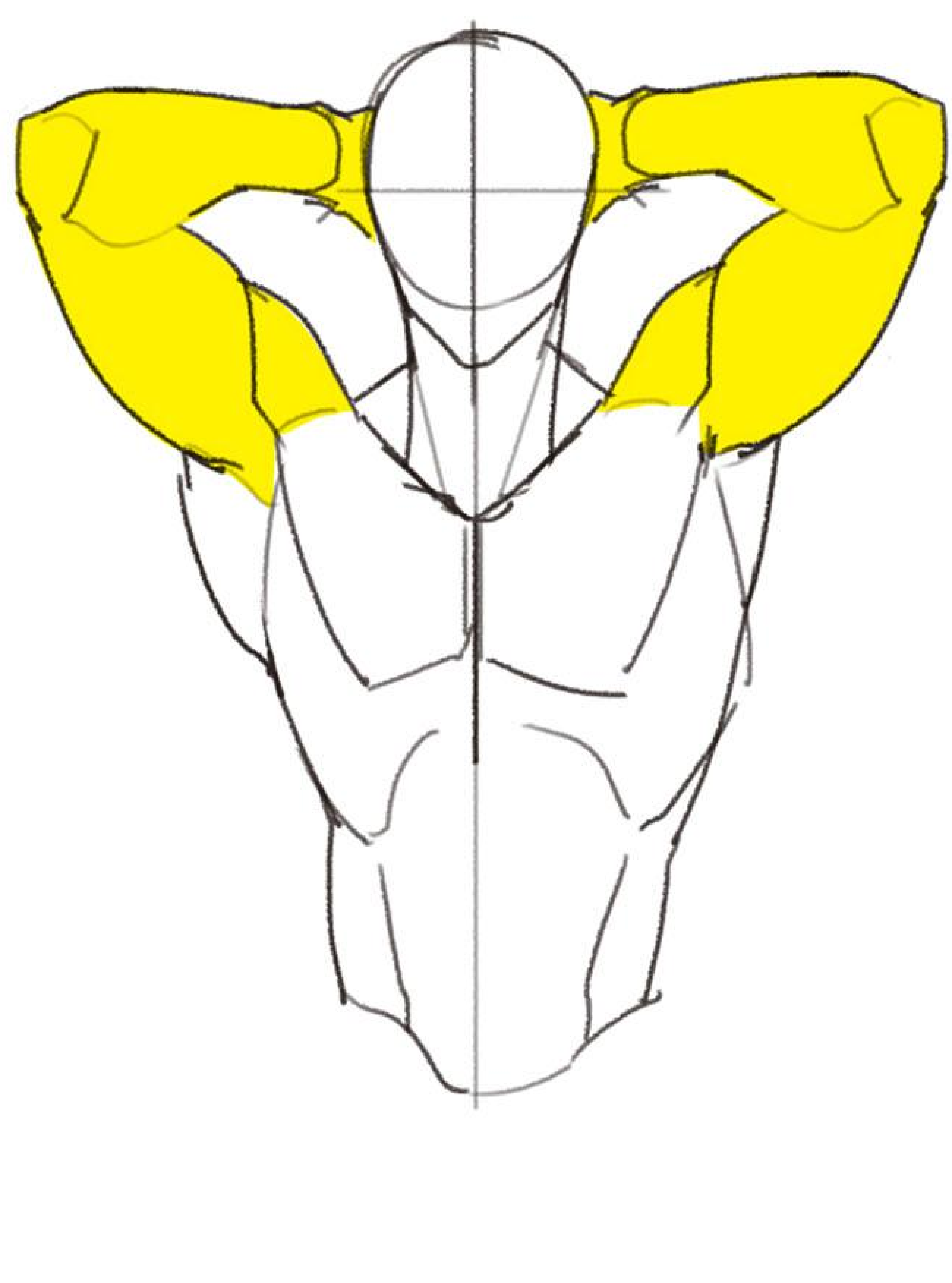


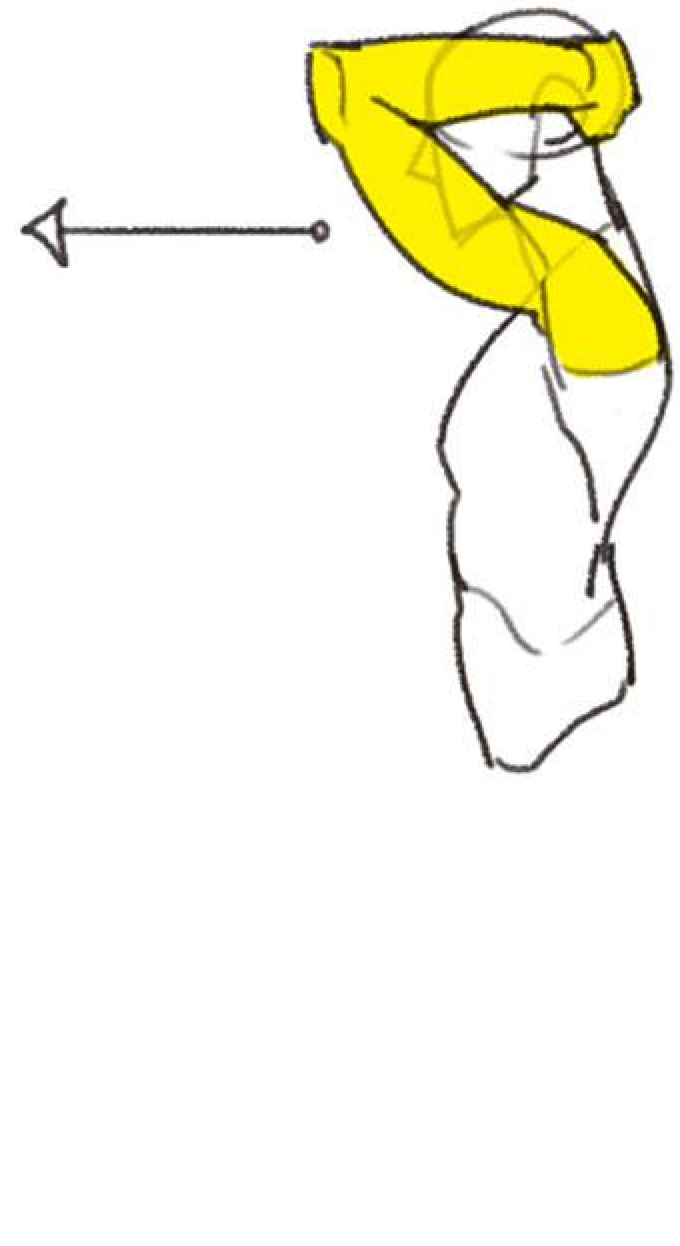
腕を曲げると肩と手首の間に空間が生まれます。この空間の幅は手のひらくらいの大きさを想定するとよいでしょう。

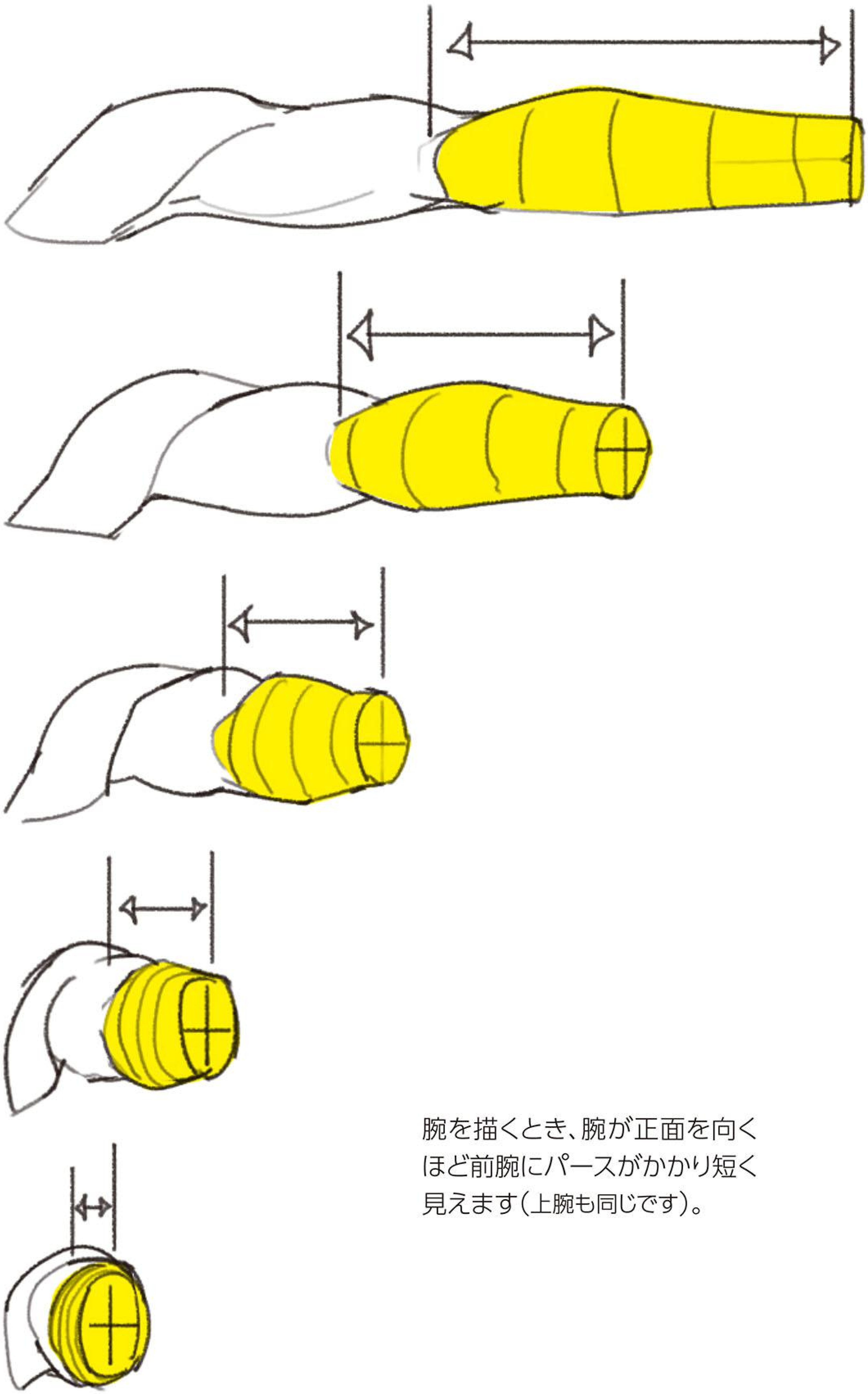




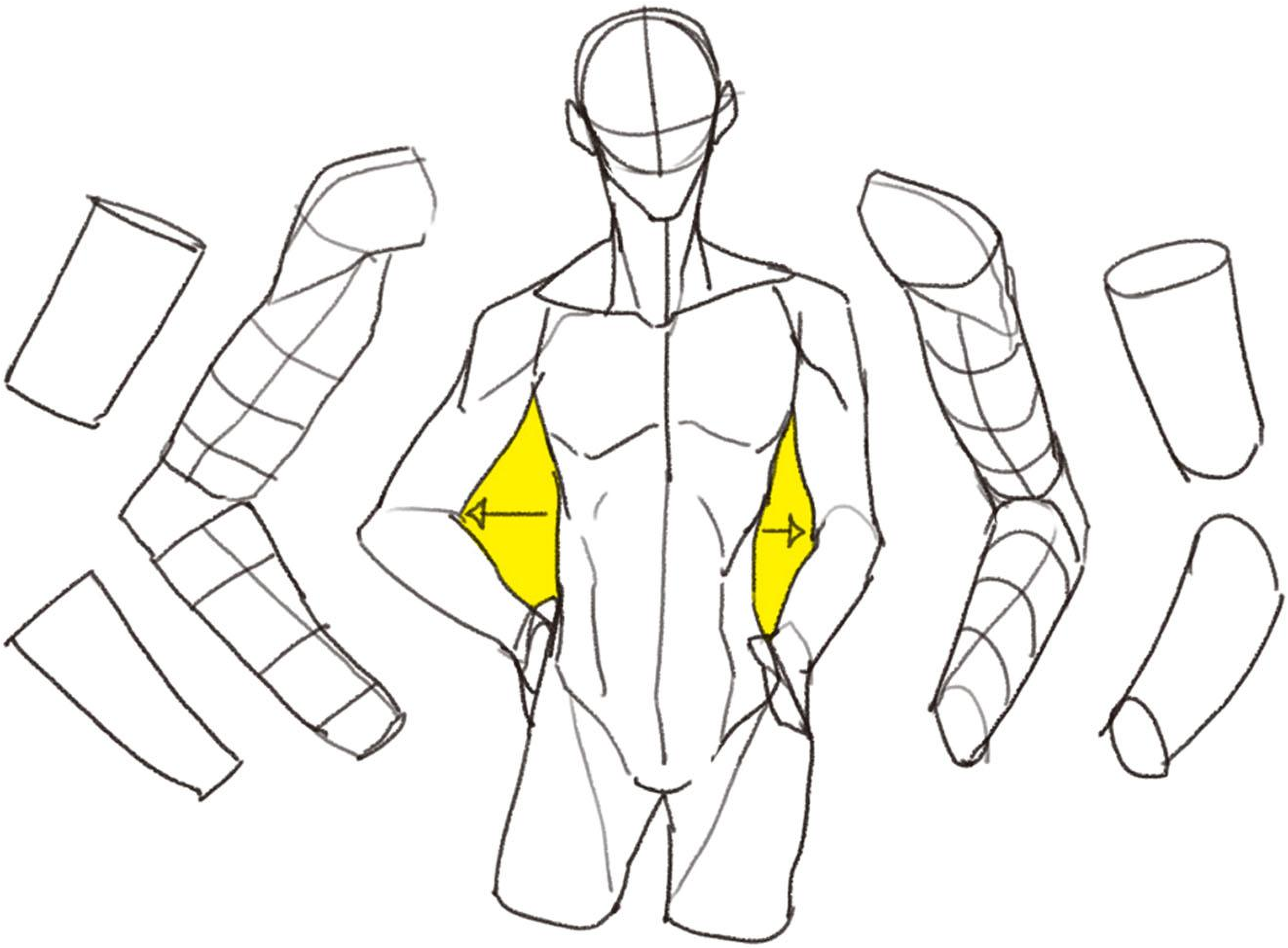
後頭部に両手を当てるときは、腕にパースがかかるので、ポーズによって腕のカタマリの形が変わってきます。



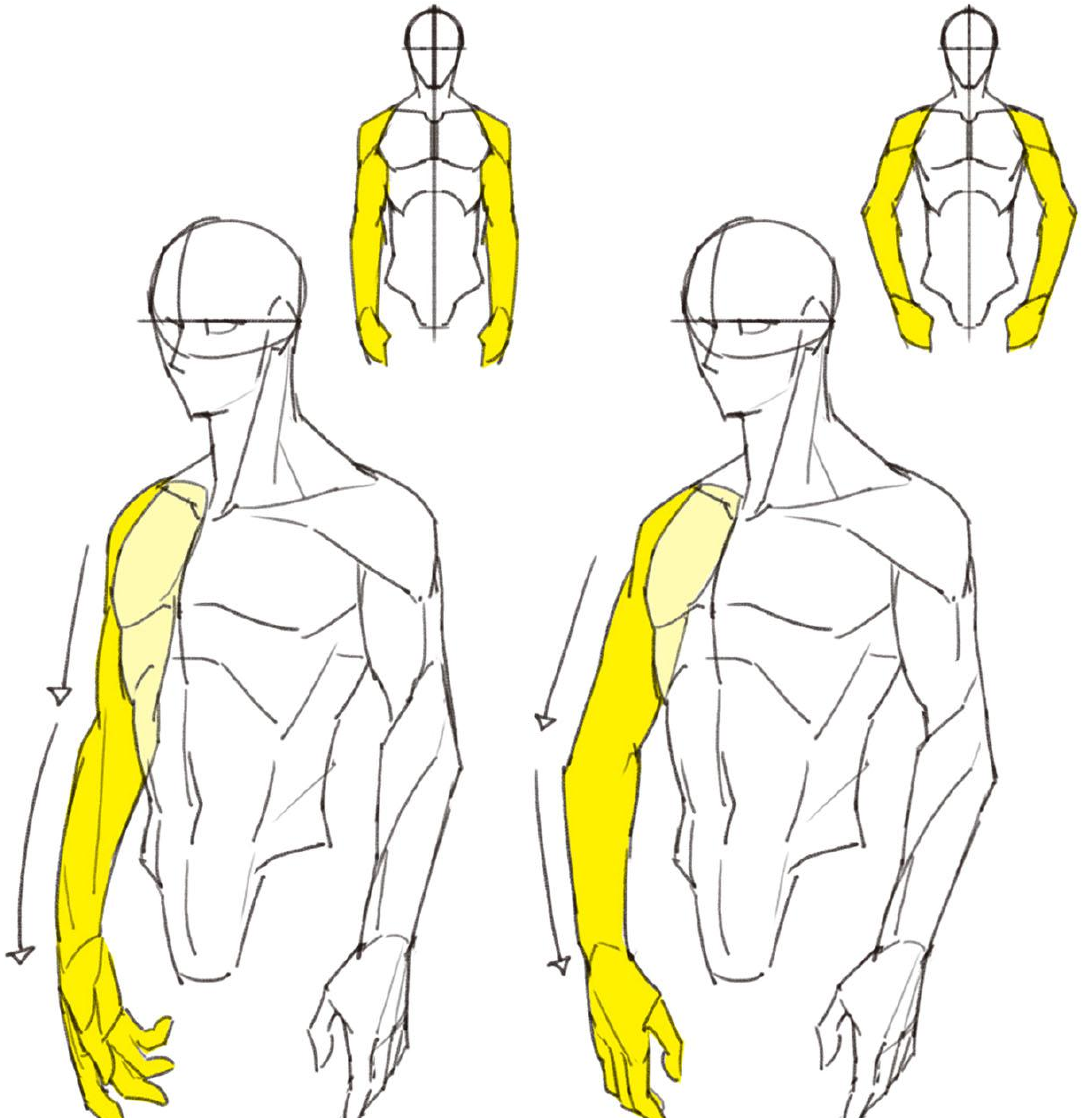




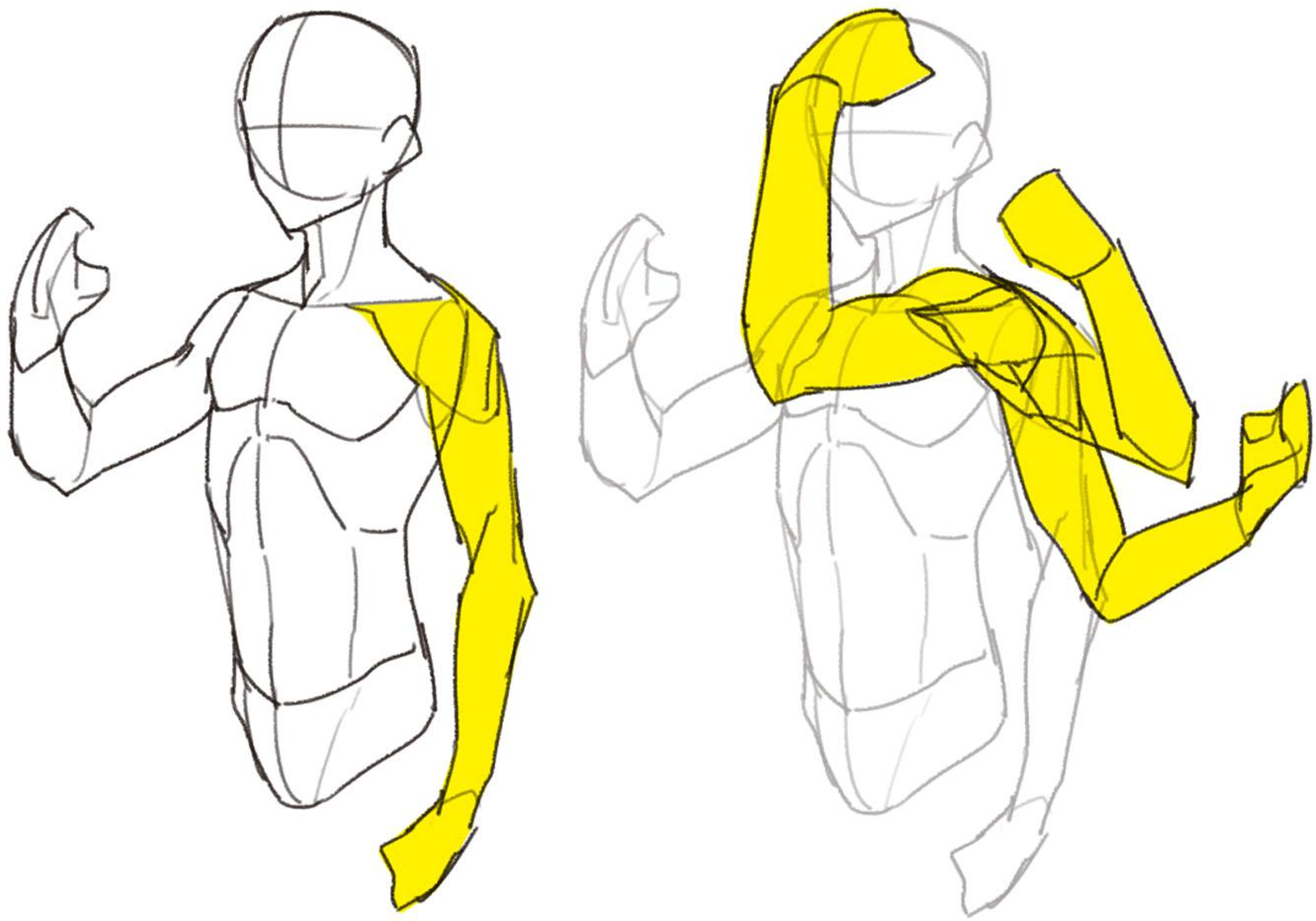
腕を描くとき、腕が正面を向くほど前腕にパースがかかり短く見えます（上腕も同じです）。

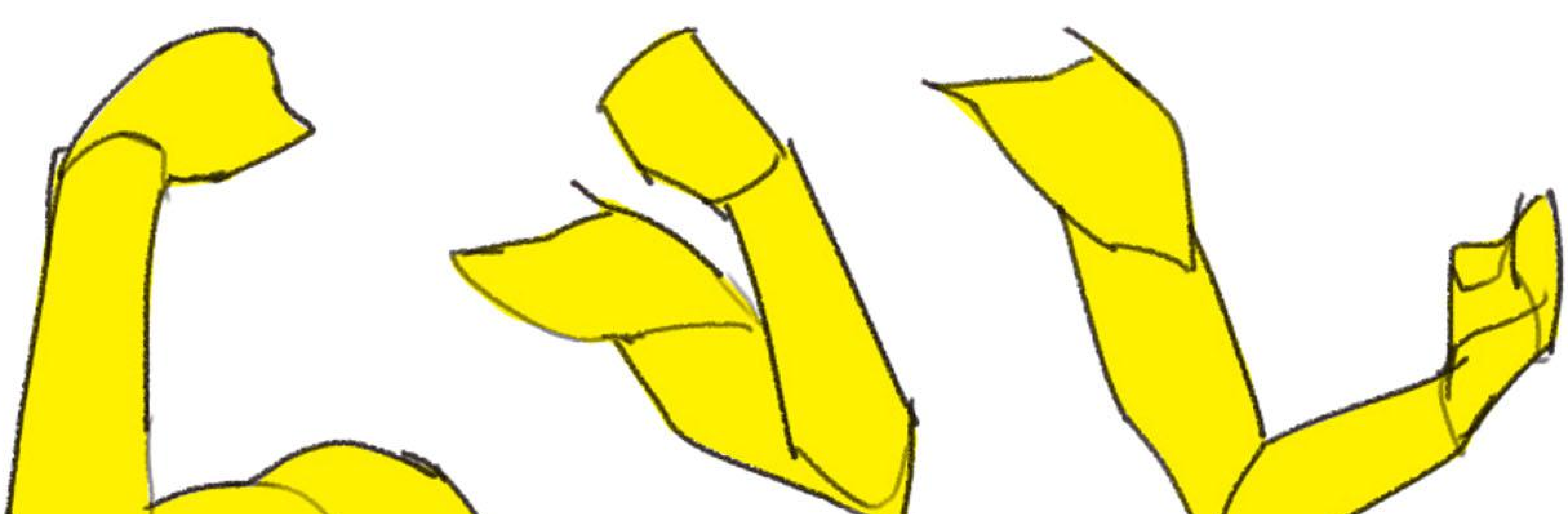


脇腹と腕の曲がる部分が体に近いほど、
上腕と前腕にパースがかかります。



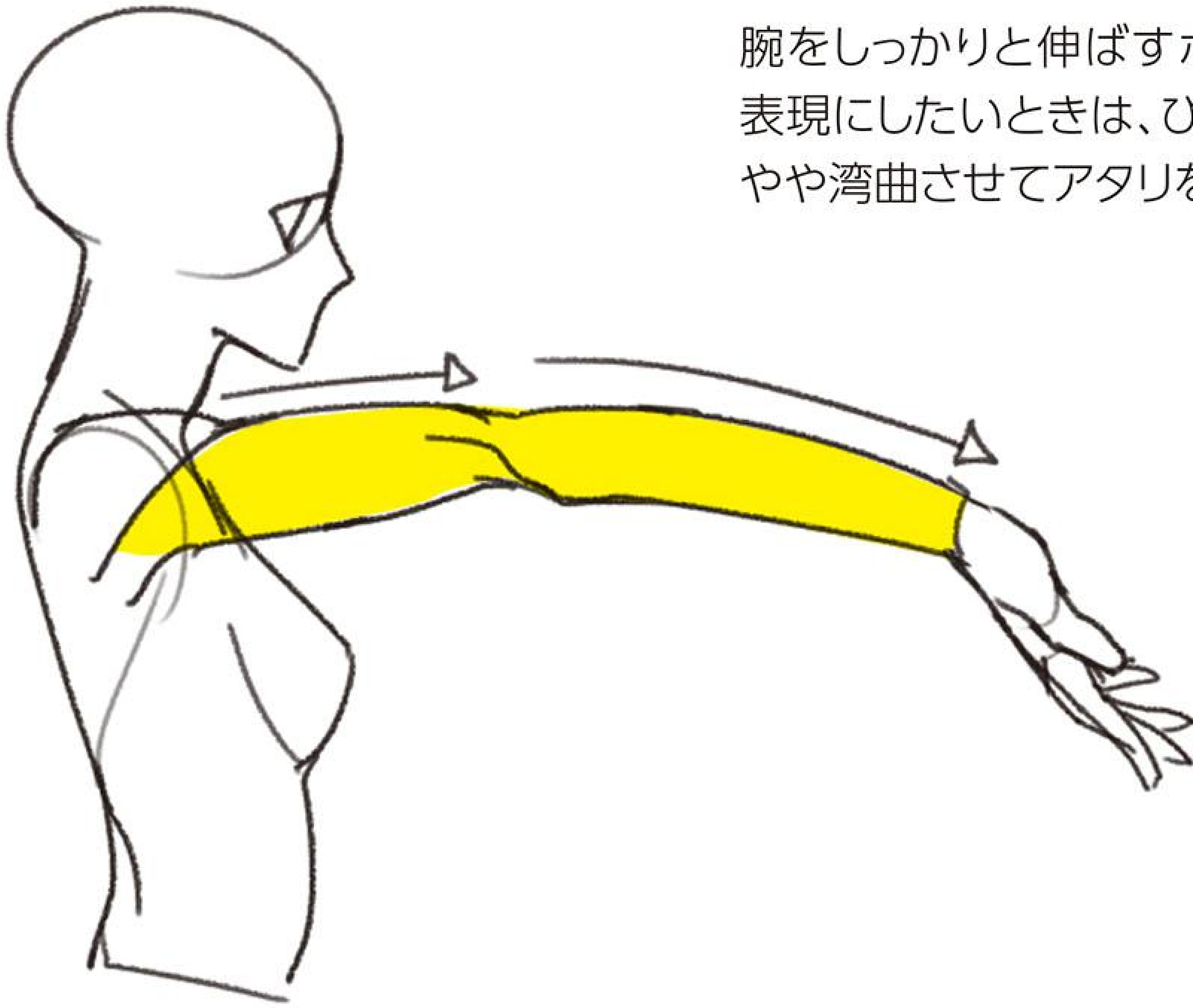
半側面図のときに上半身に隠れた腕の向きによって、正面ではどんな腕のポーズになっているのか見当をつけることができます。

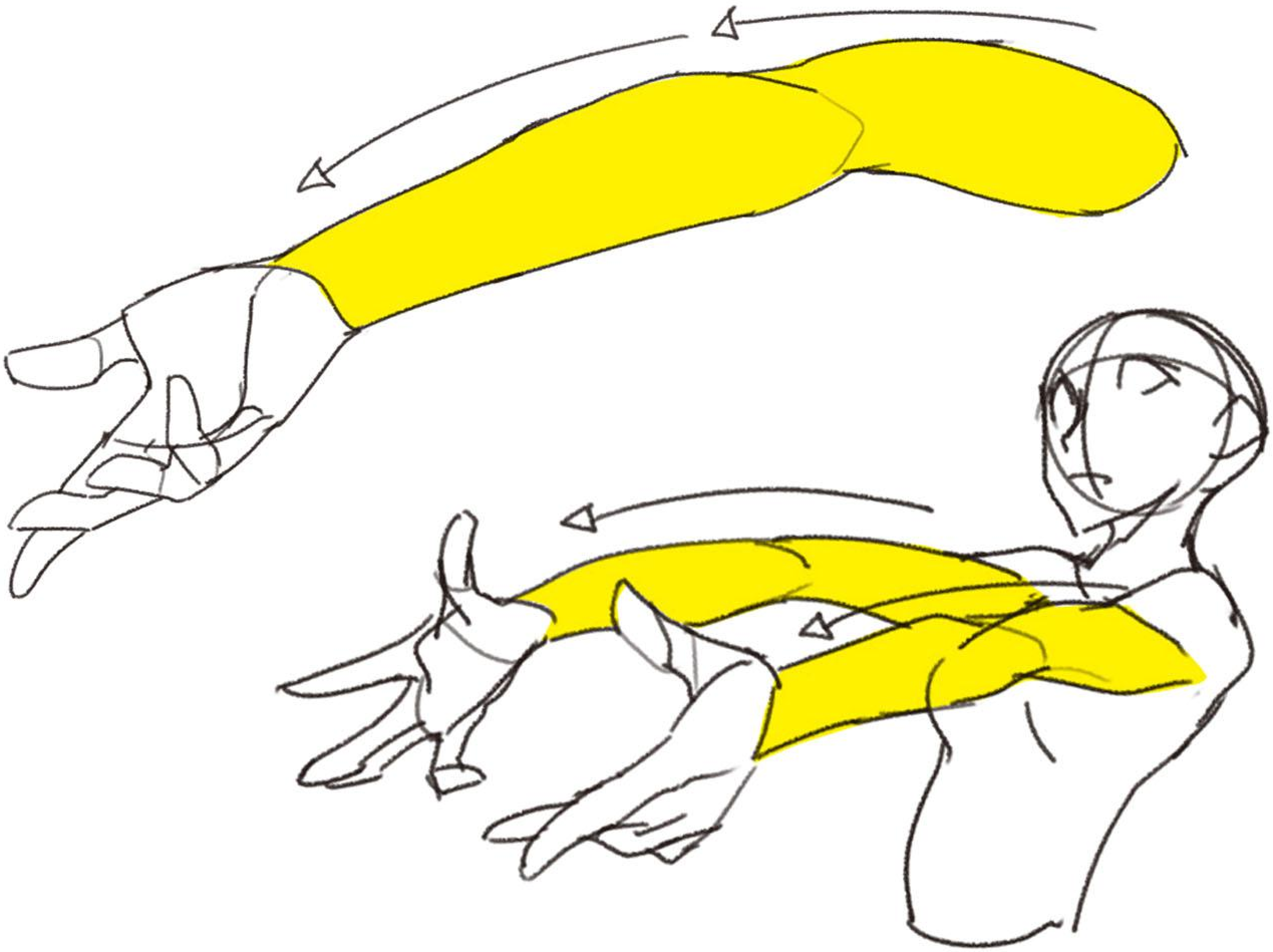


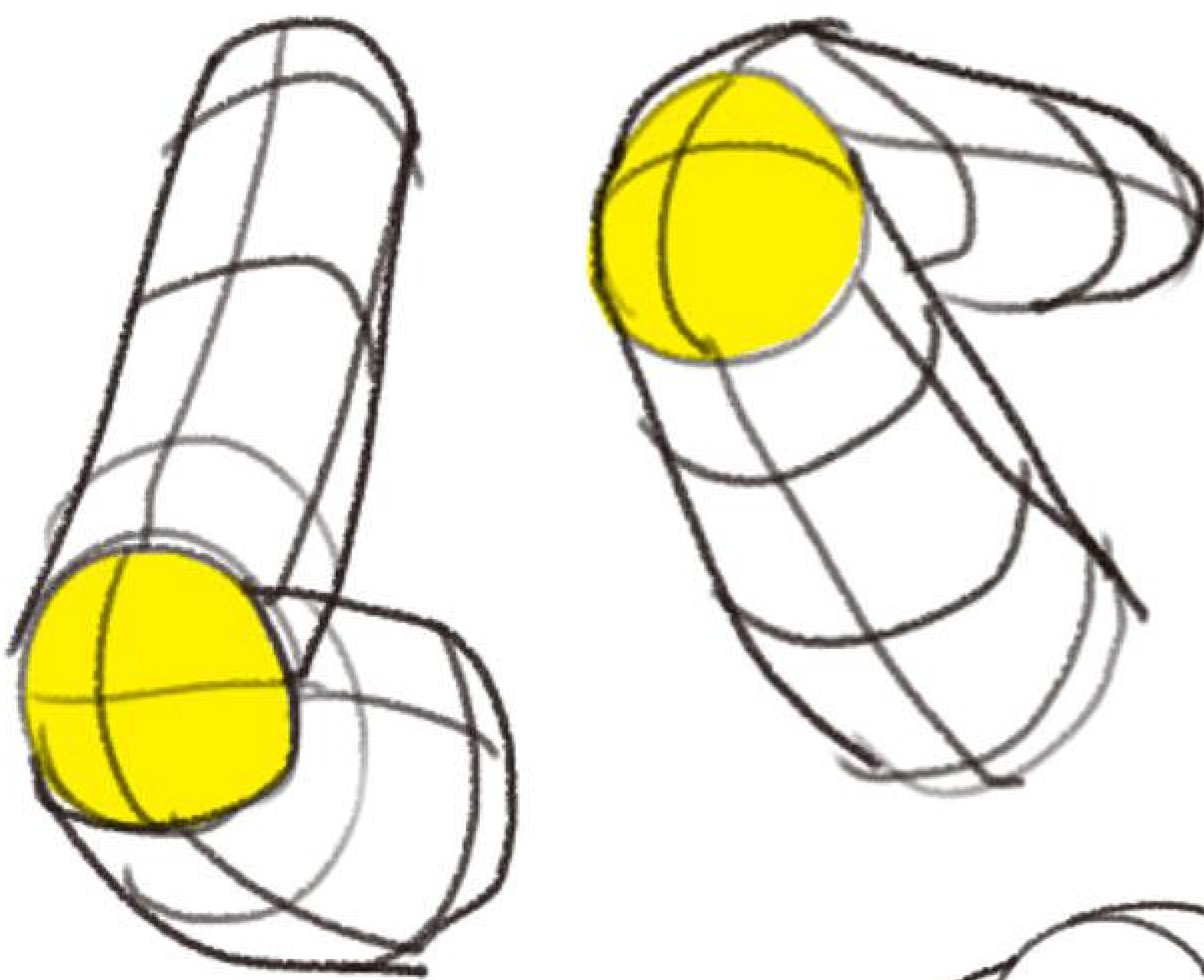


動感を与えたいときは、片腕だけでなく
両腕の動作を設定するとよいでしょう。

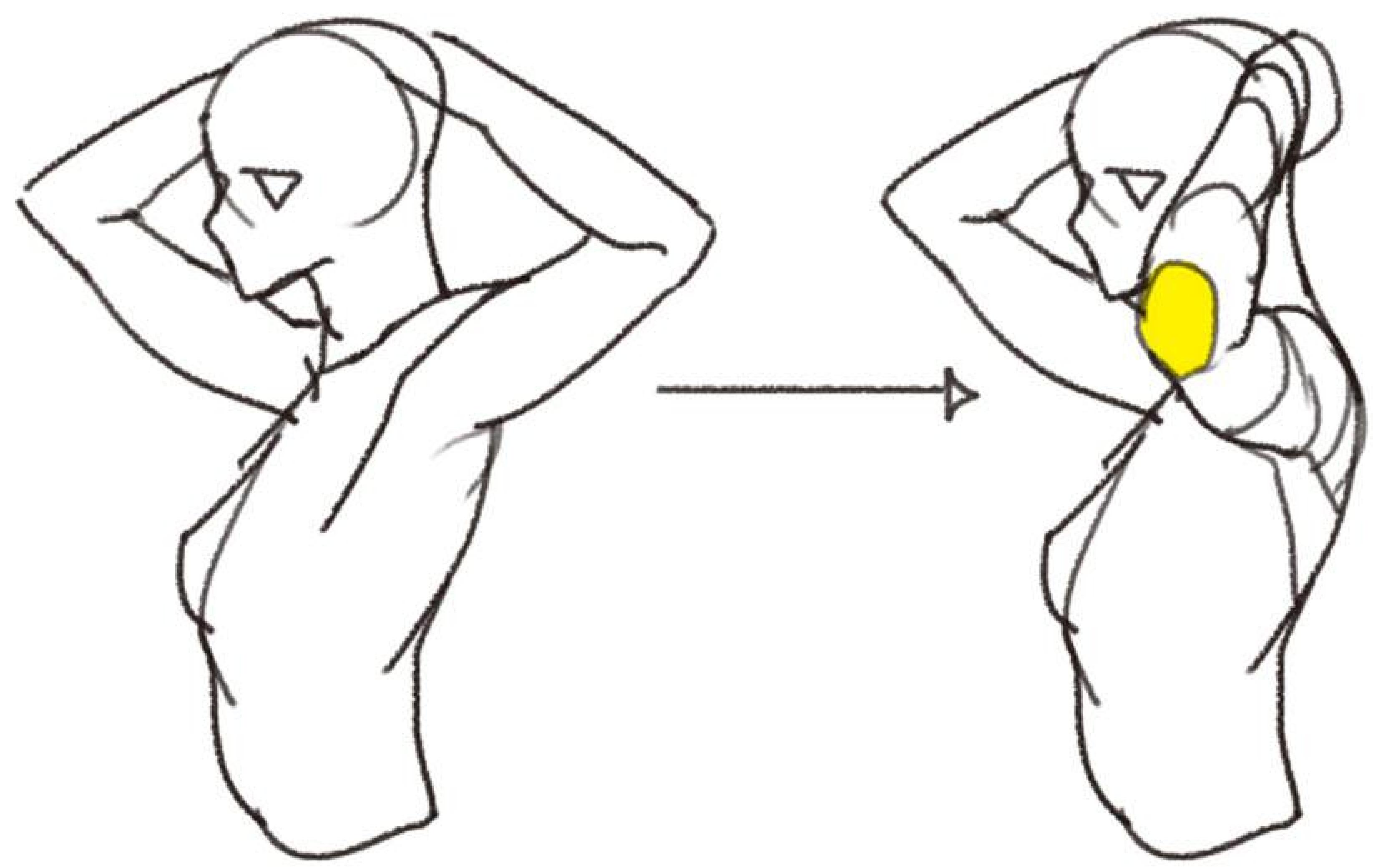
腕をしっかりと伸ばすポーズを、マンガ的な表現にしたいときは、ひじの内側の逆関節をやや湾曲させてアタリをとるとよいでしょう。

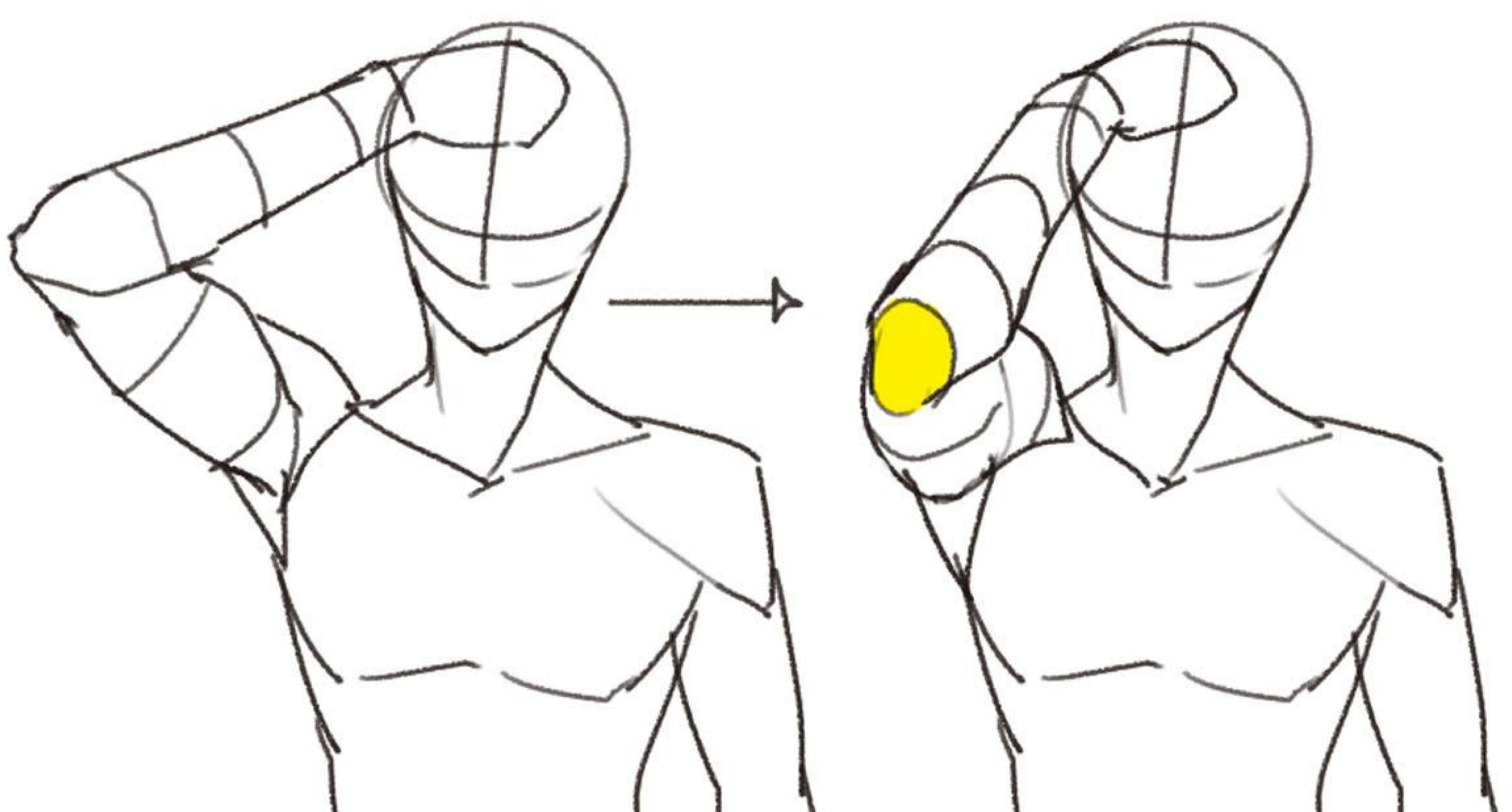




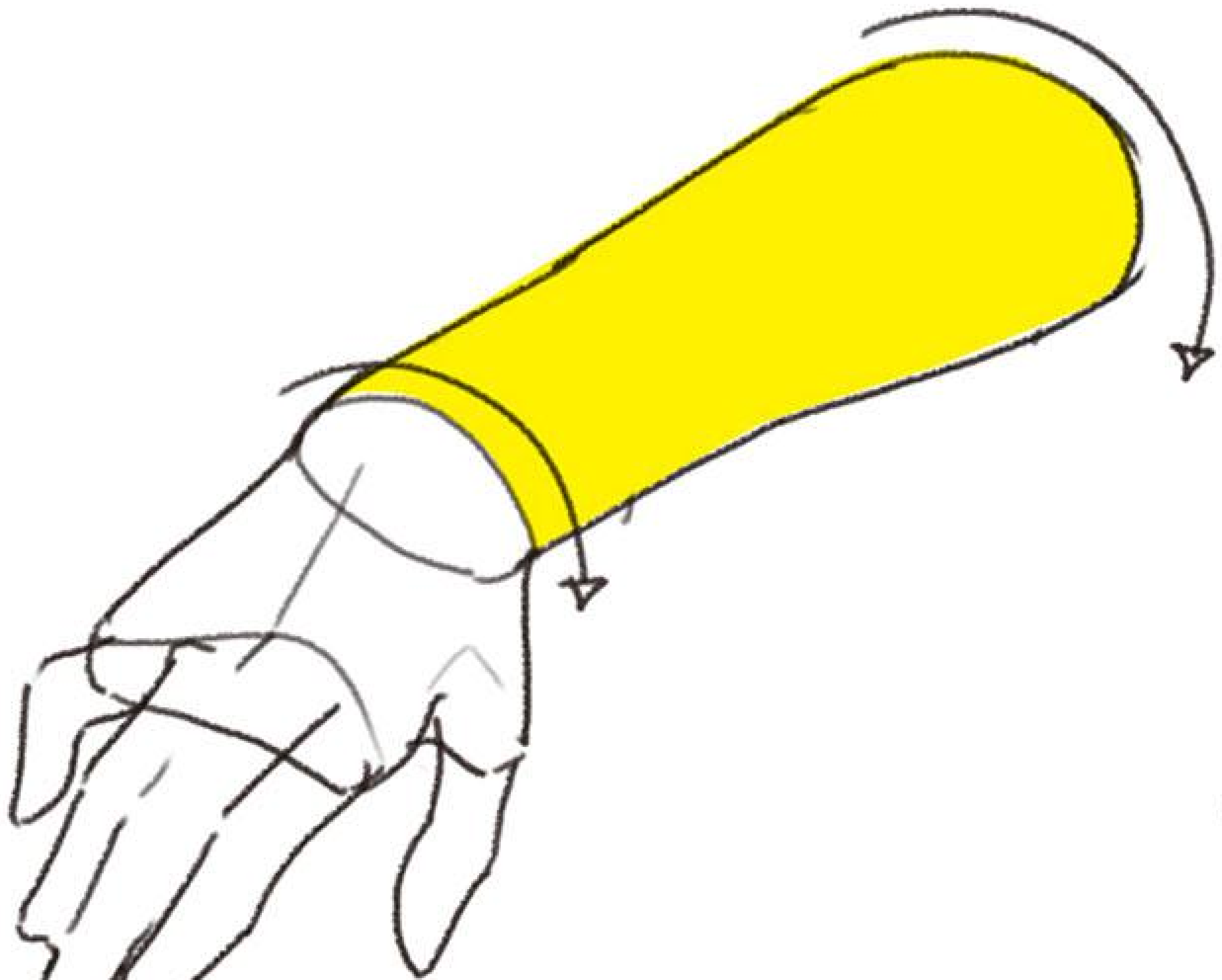


曲げた腕を上げたときは、ひじ側を画面に対して斜めに見えるようにアタリをとると、姿勢が安定し、立体感も出ます。

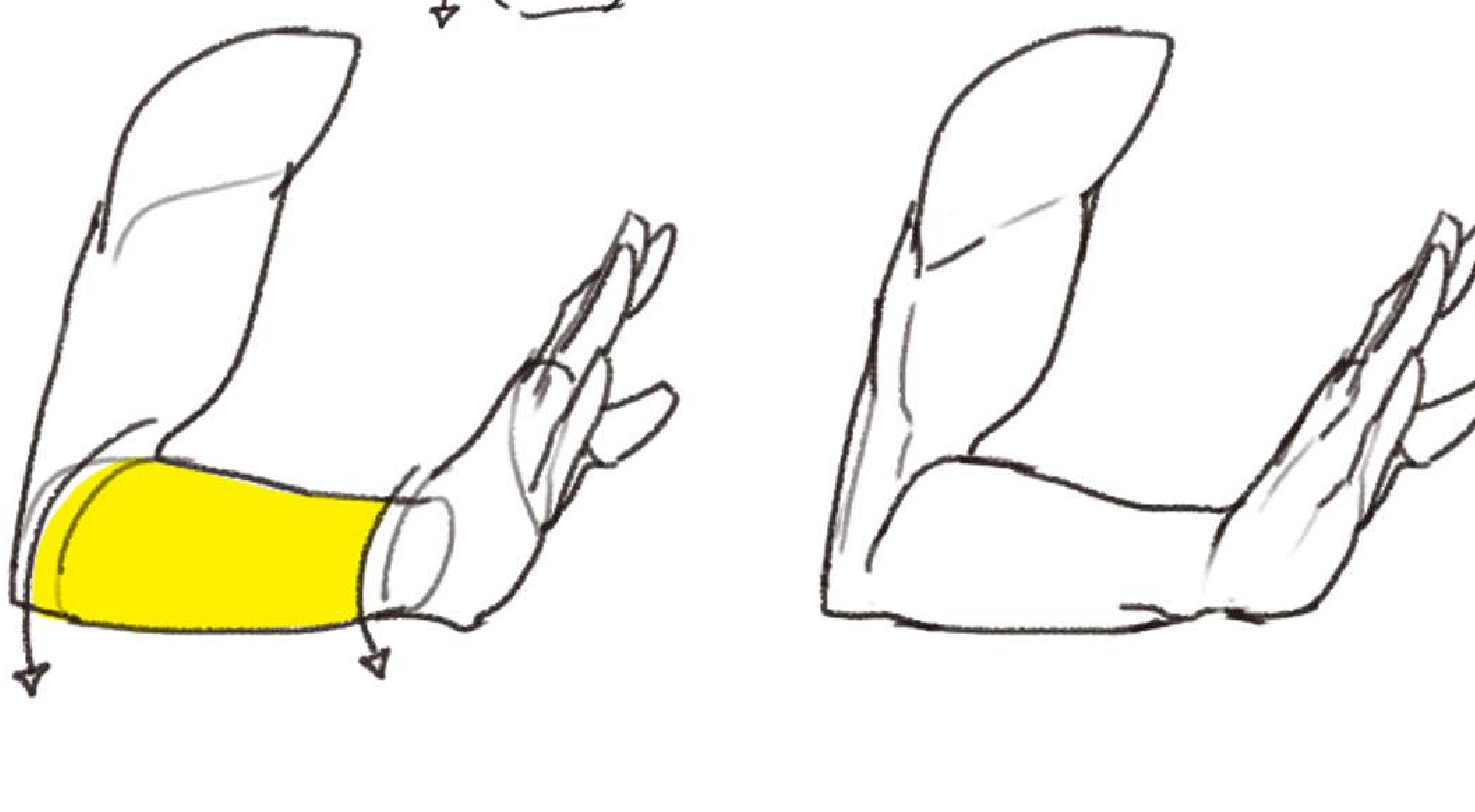


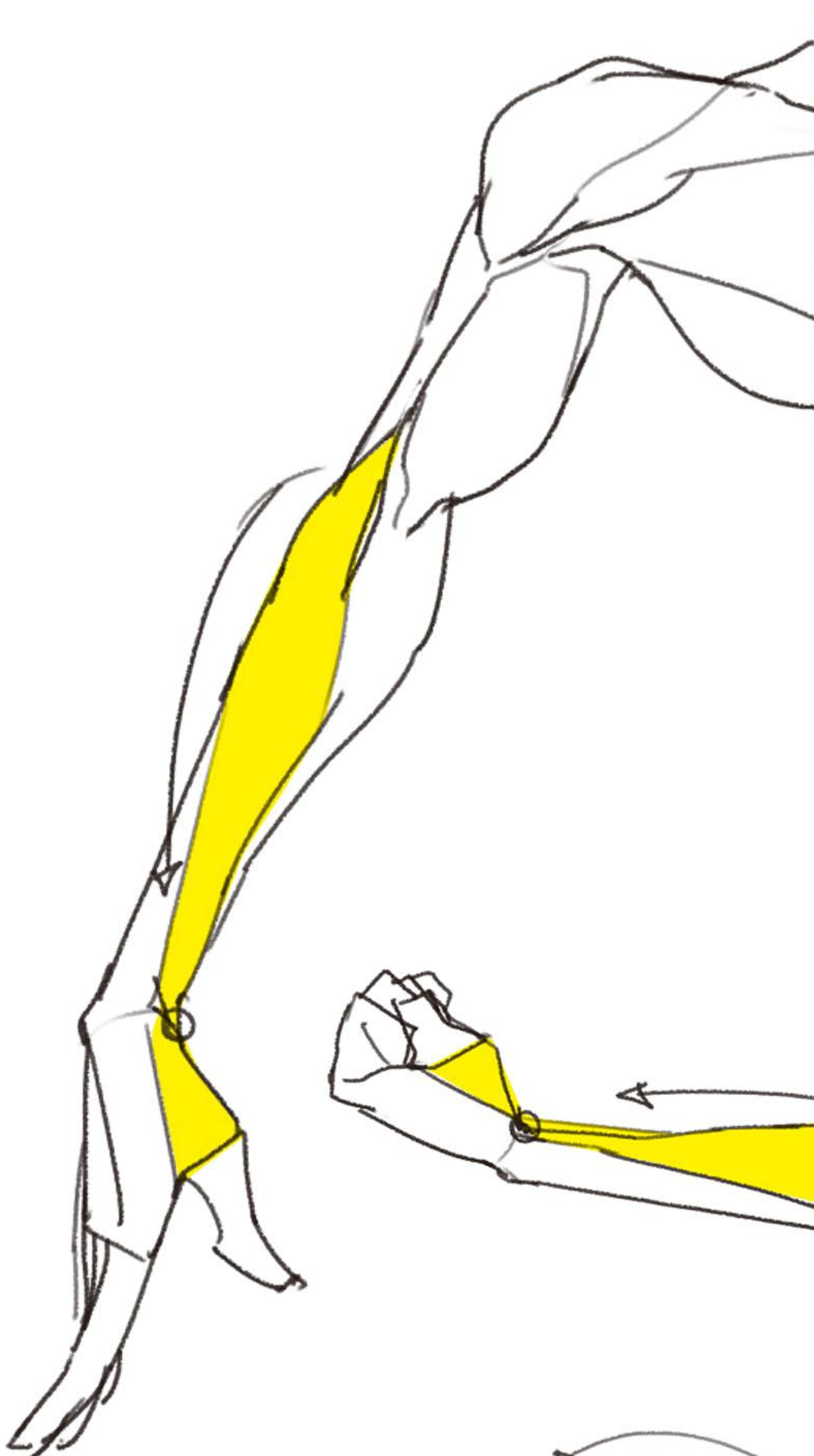


曲げた腕のカタマリ感を表現したいときは、手首と曲げた腕の内側の曲線を同じ角度で描きます。

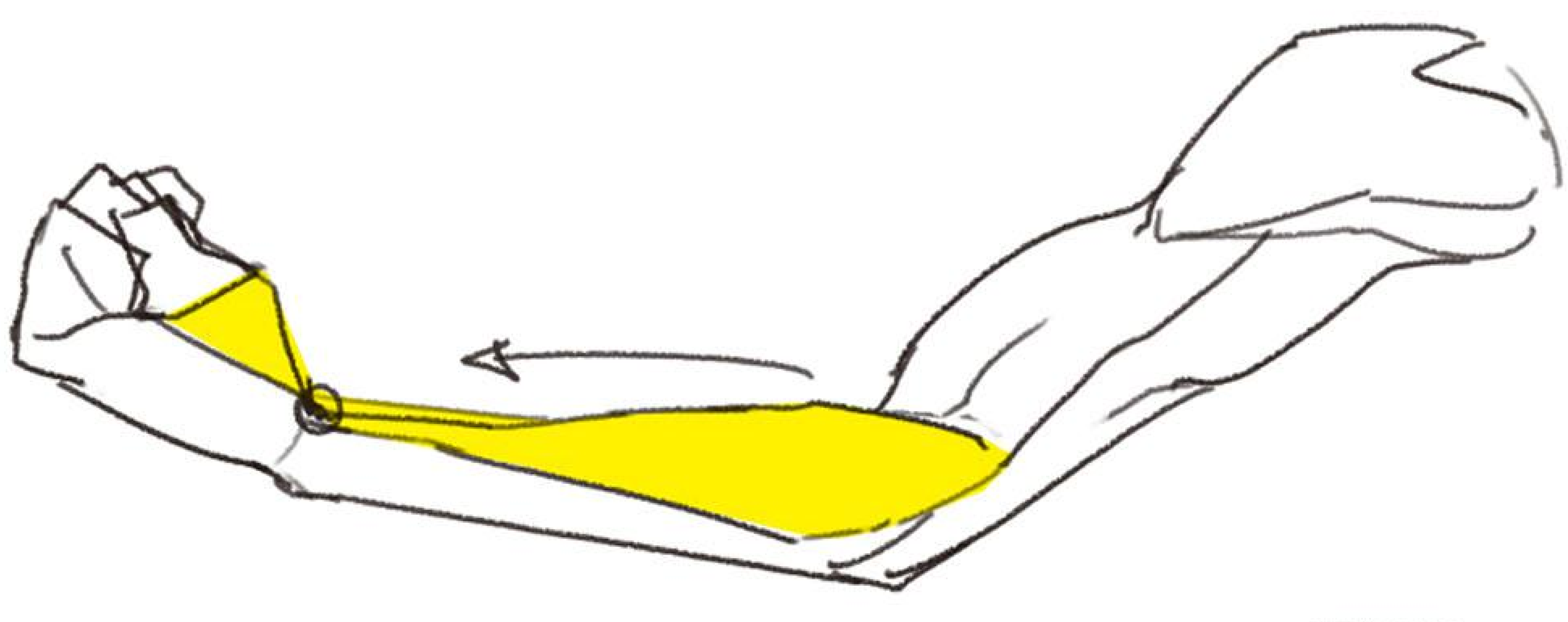


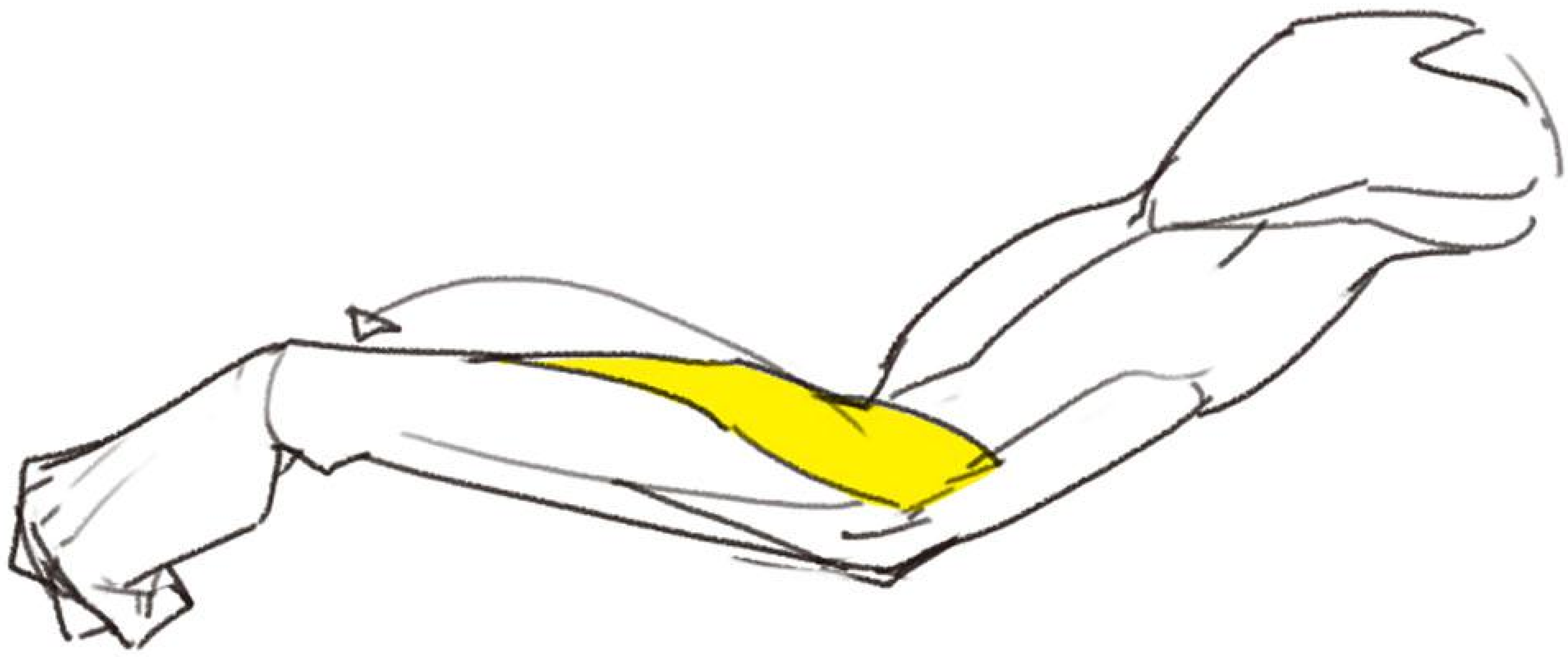


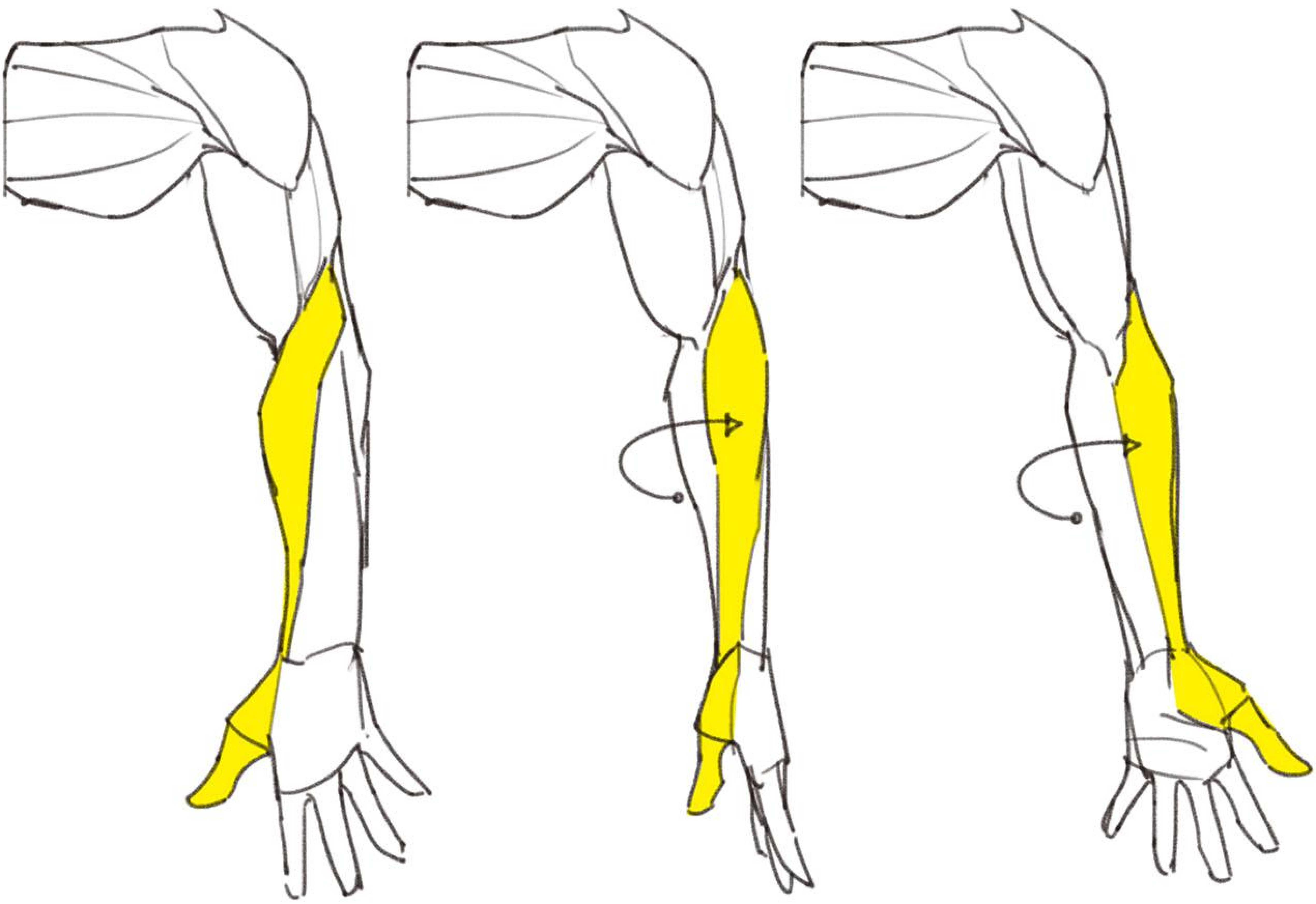


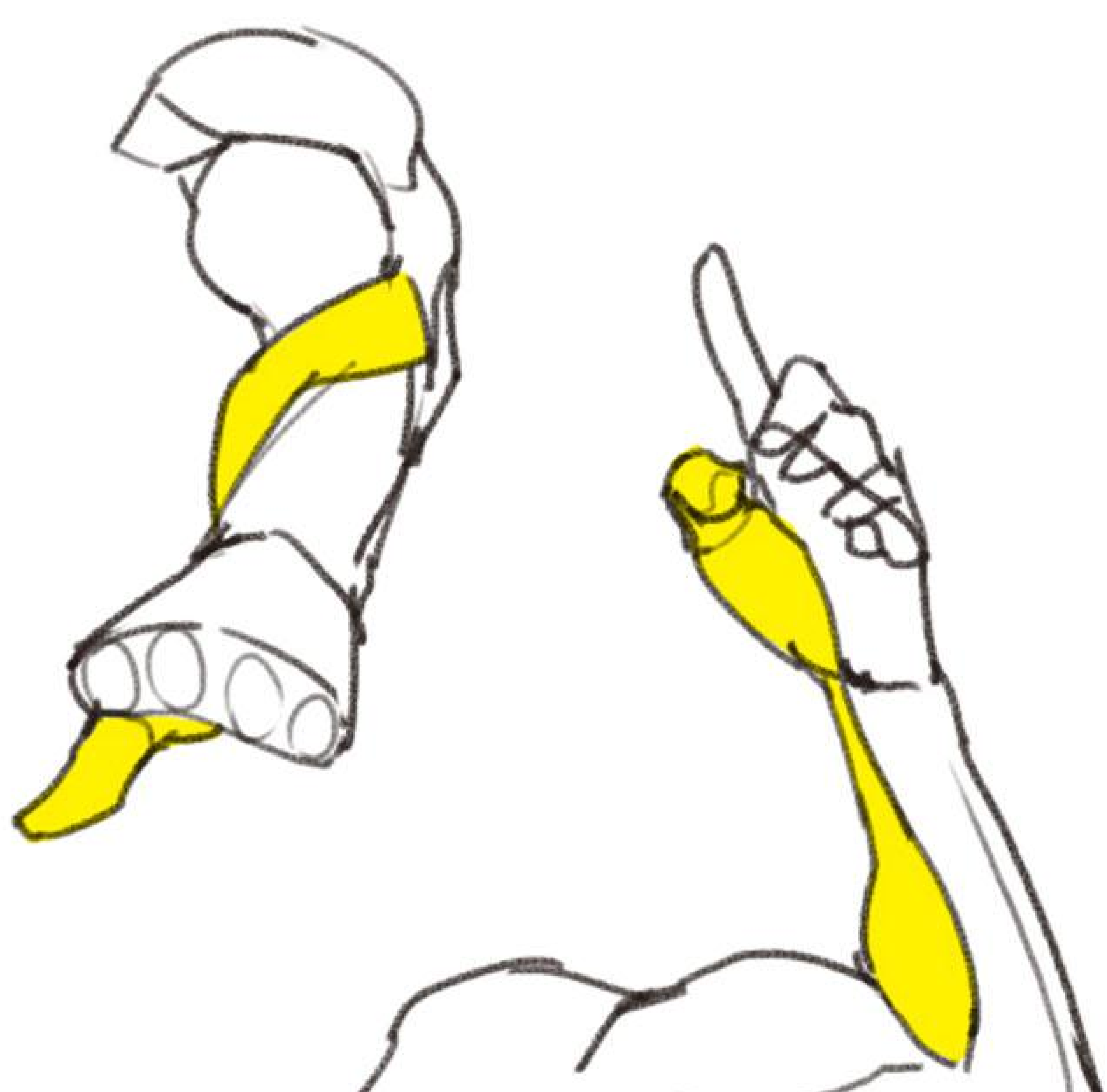


腕橈骨筋（前腕の筋肉のひとつ）は
親指とつながる構造なので、親指
が動く方向に筋肉がねじれます。

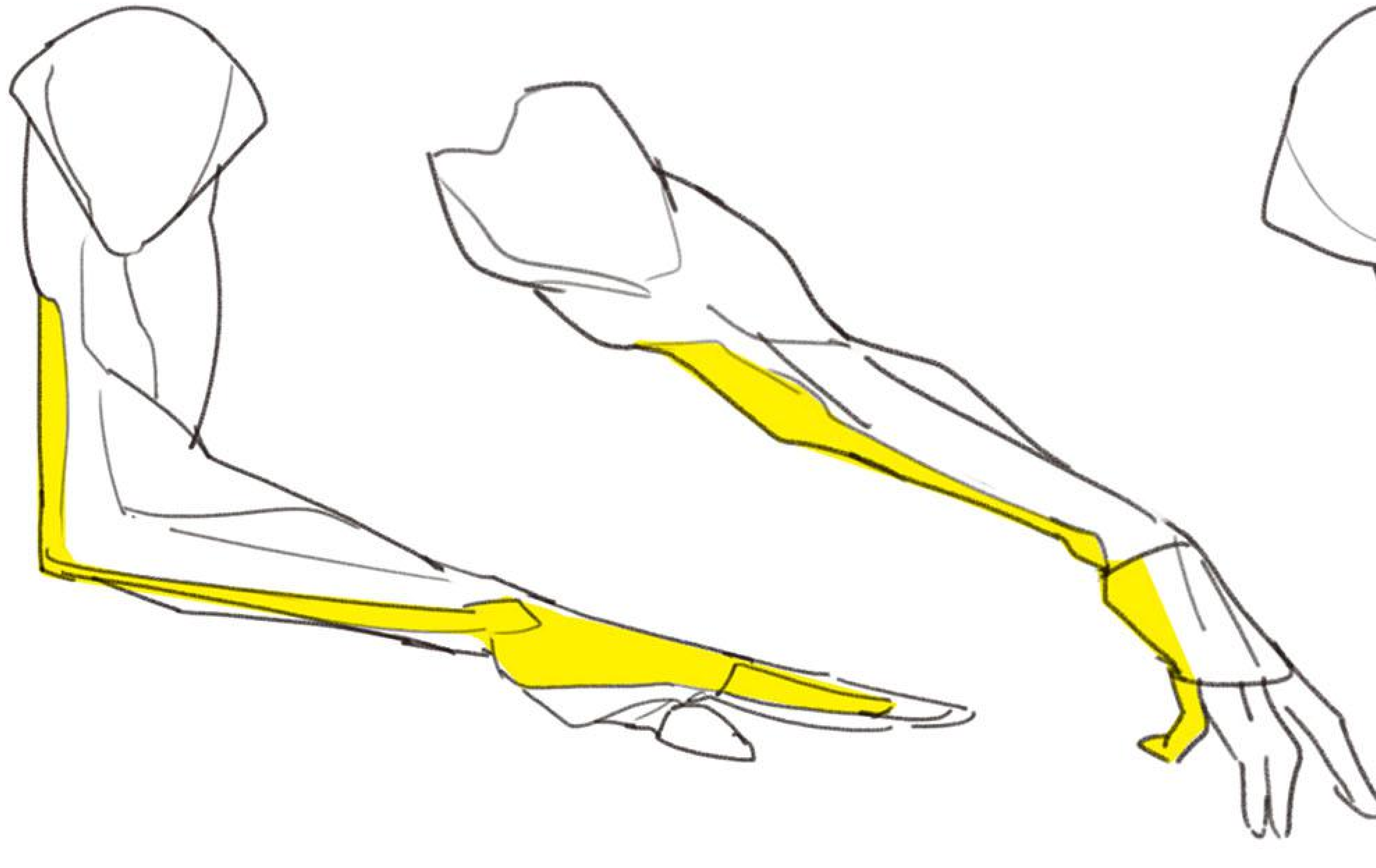




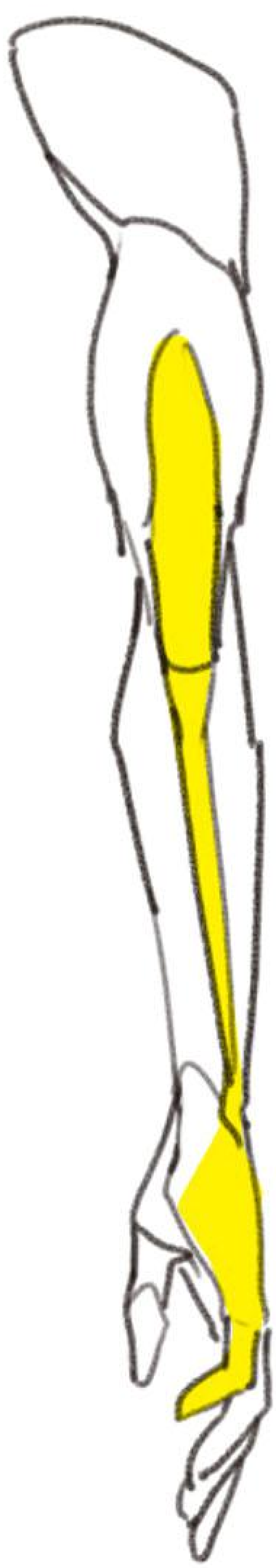


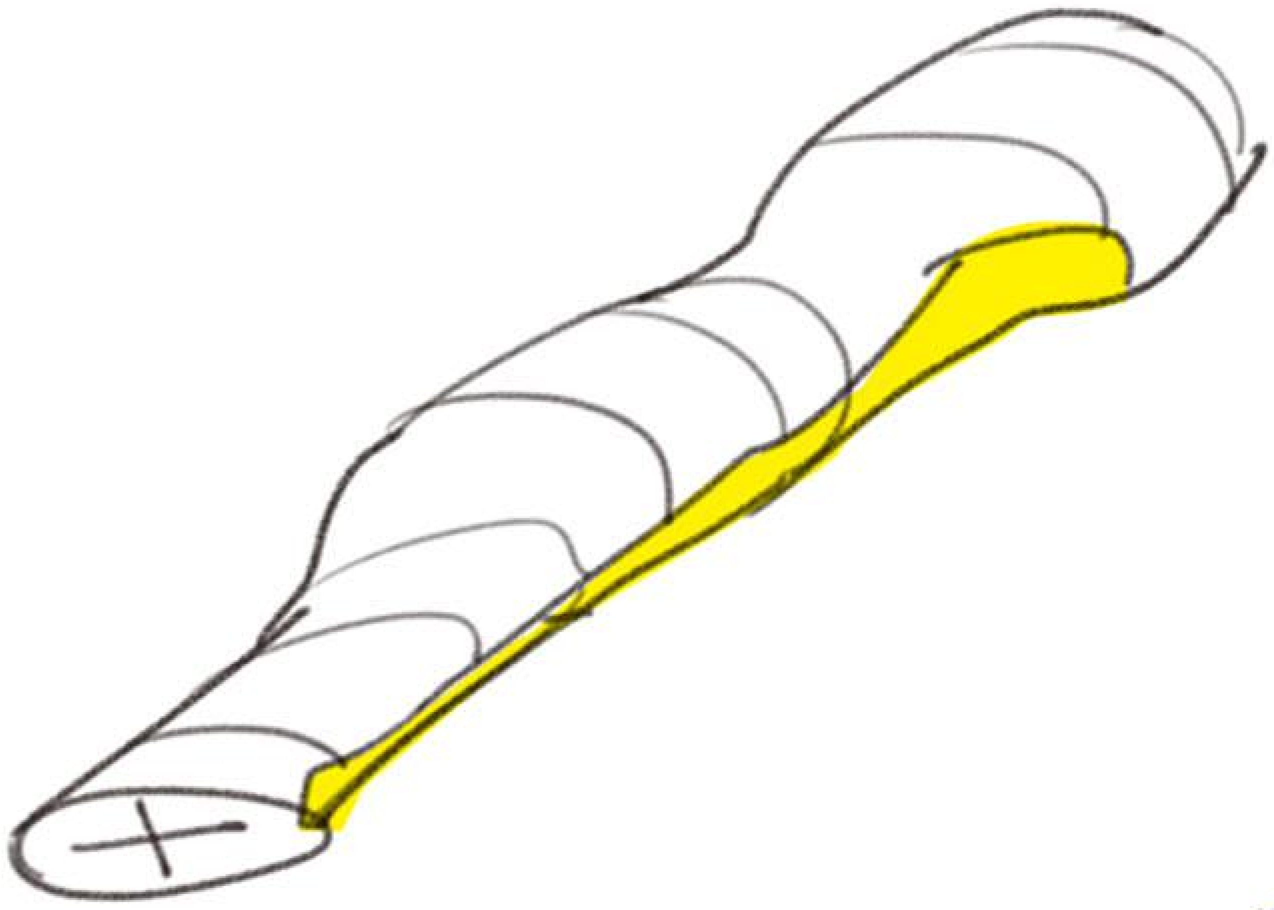


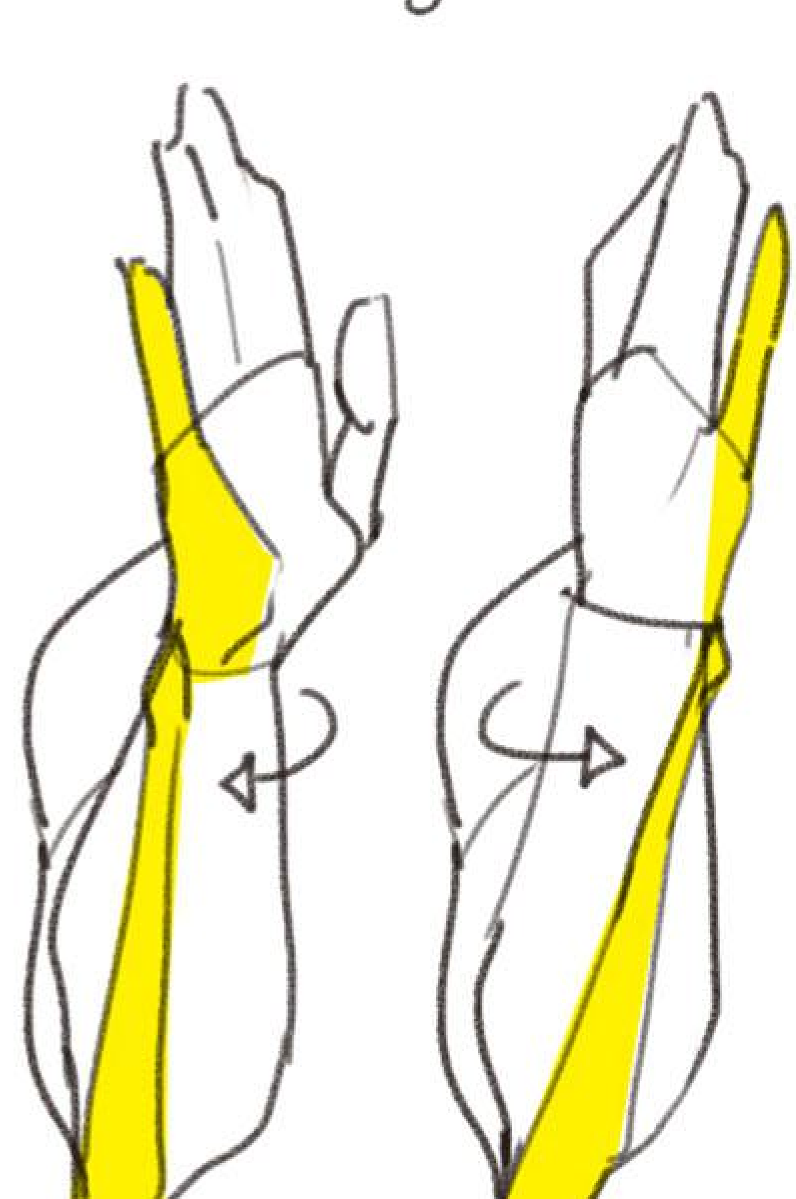
腕の筋肉は前腕部分がねじれるので、描くのが難しく感じるときがあります。黄色でマークした筋肉を親指の方向に合わせてねじると表現しやすくなります。



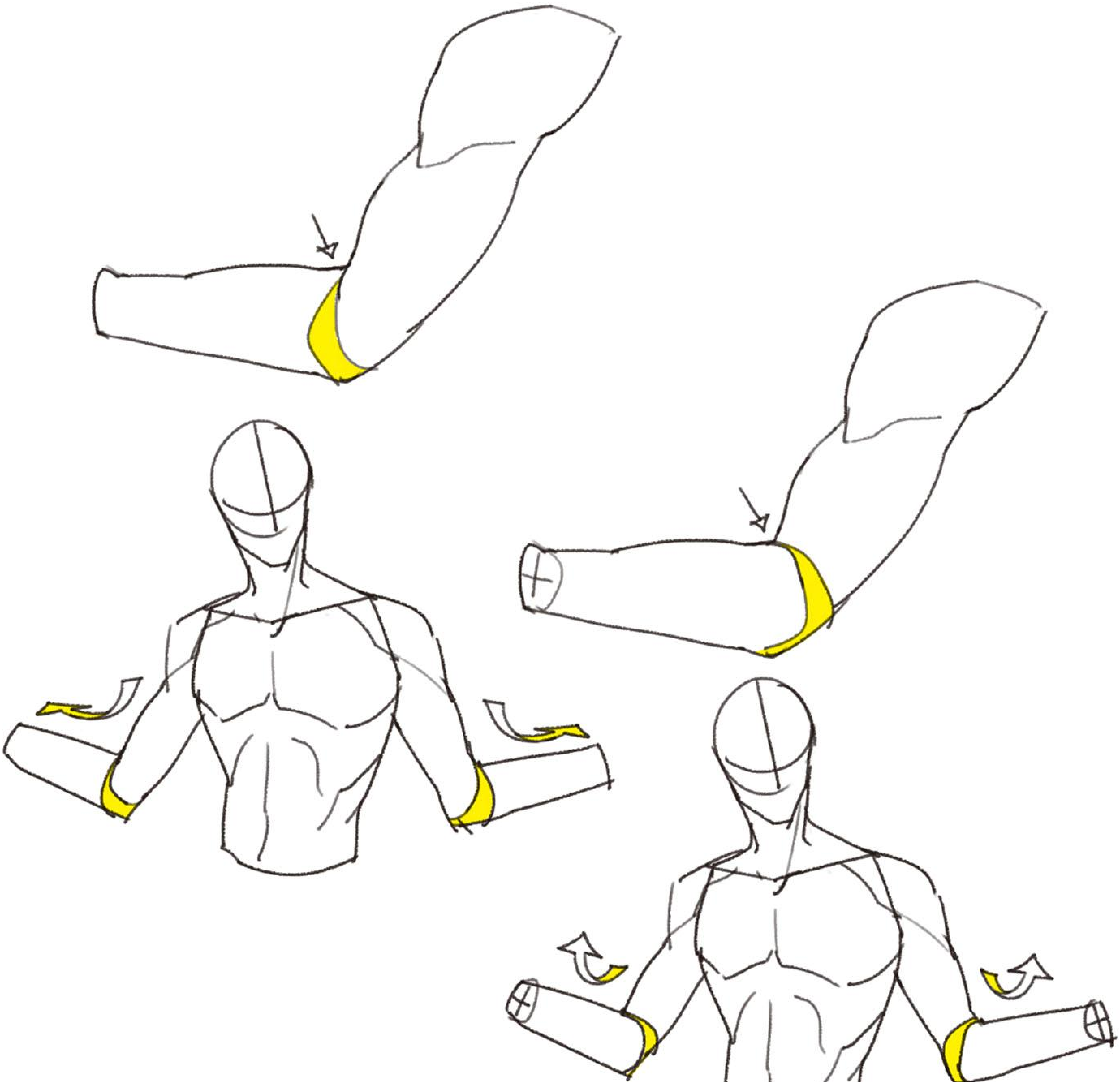






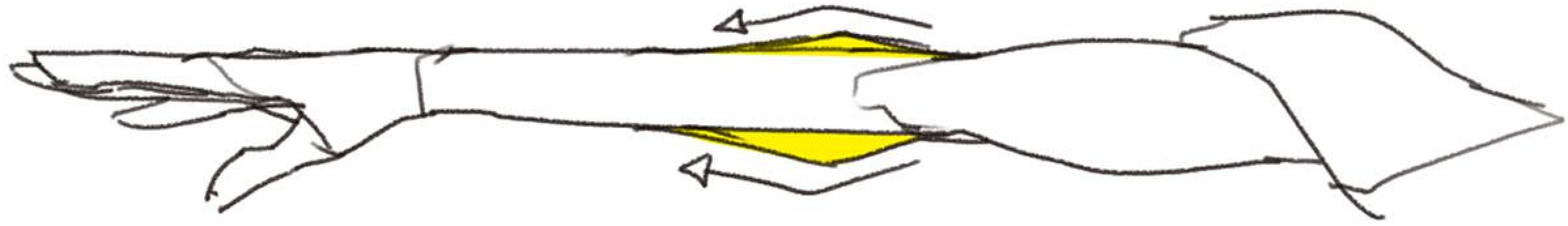


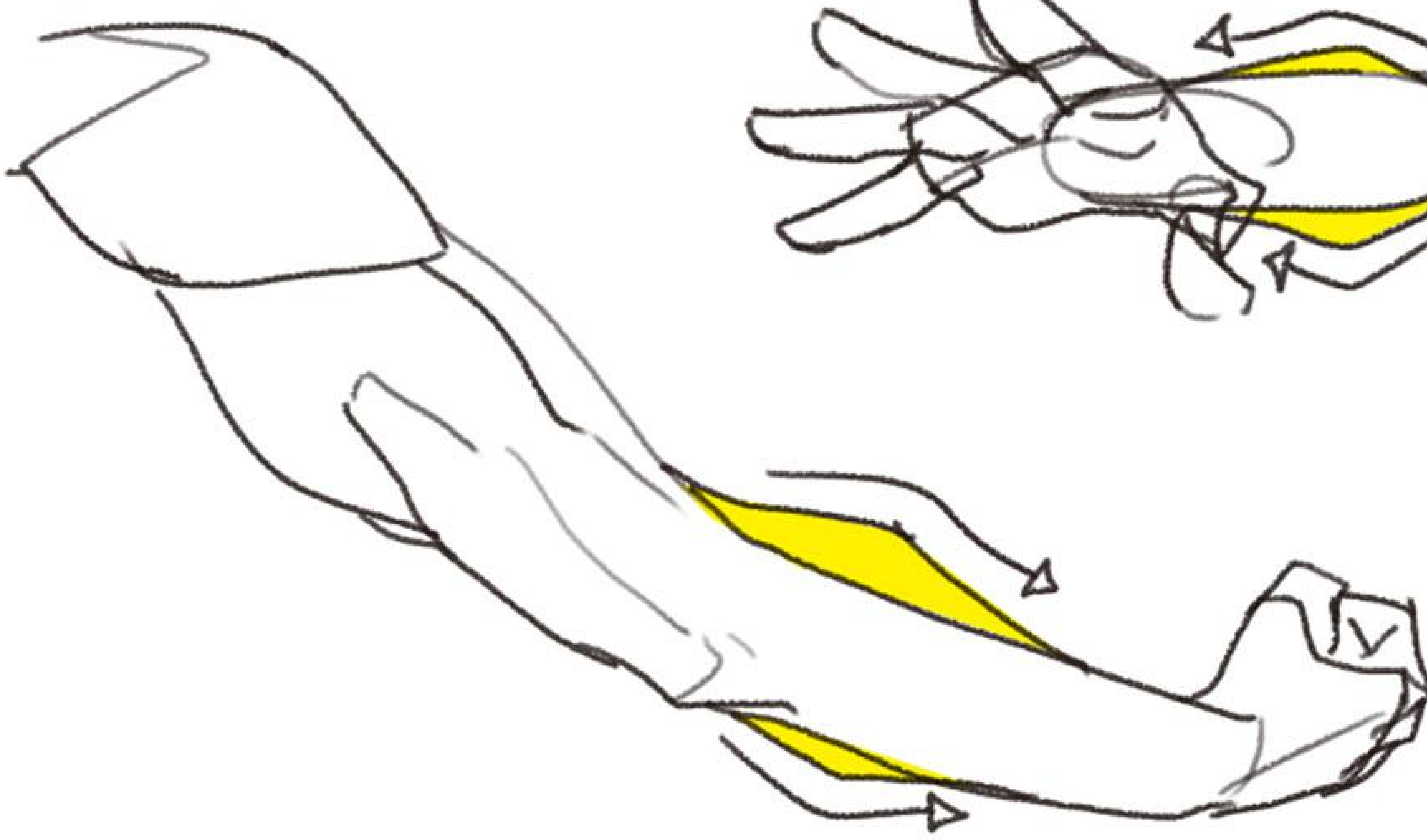
ひじのラインが小指と
つながると思えば、流動
的に変化するひじの表
現が簡単になります。



曲げたひじの曲線の方向によって、
腕が前方に向いているか、後方に
向いているかがわかります。

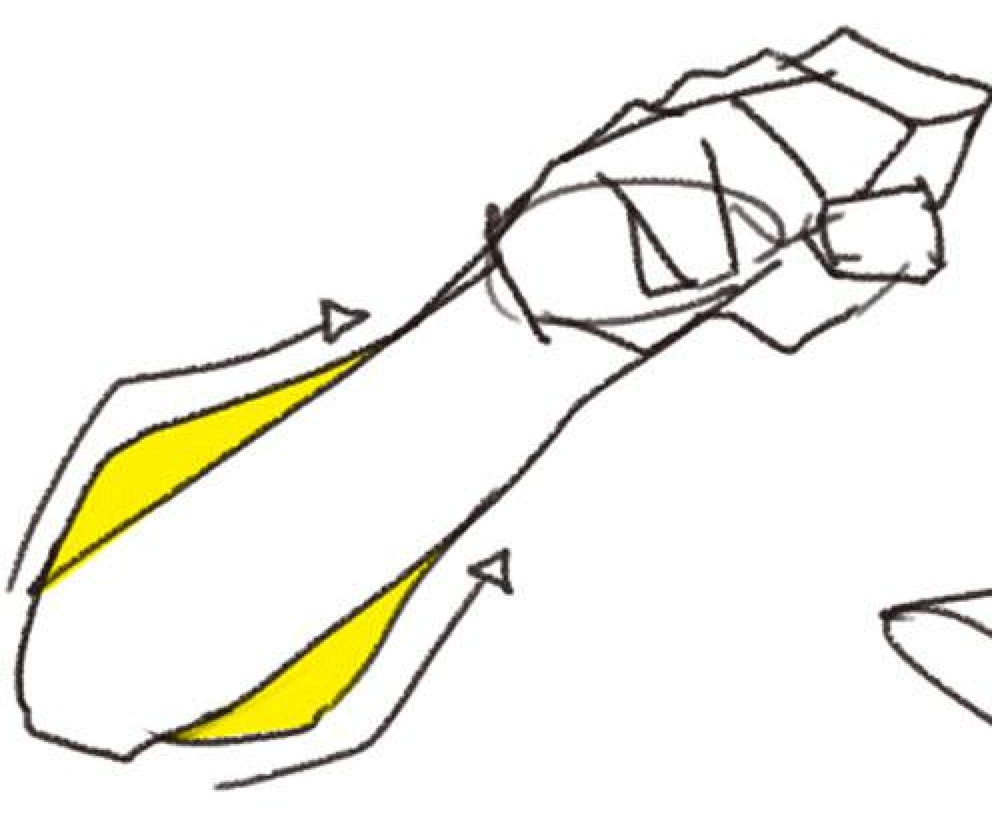
腕

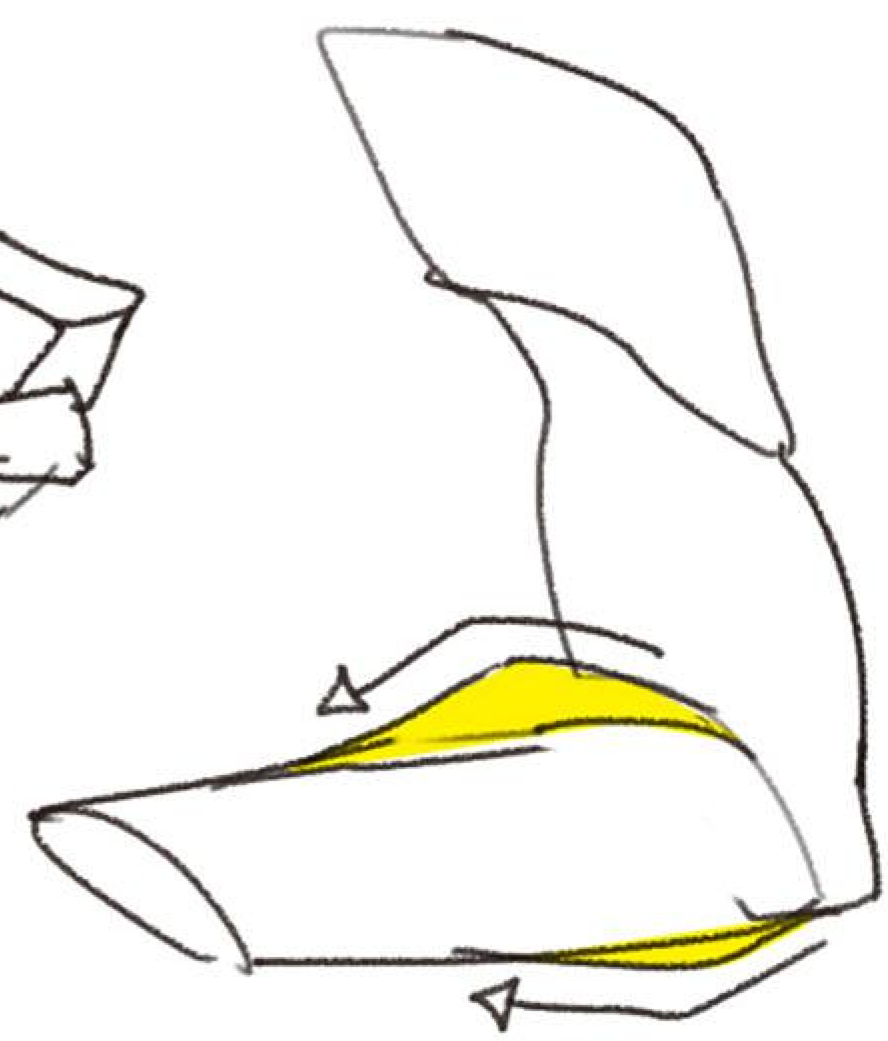








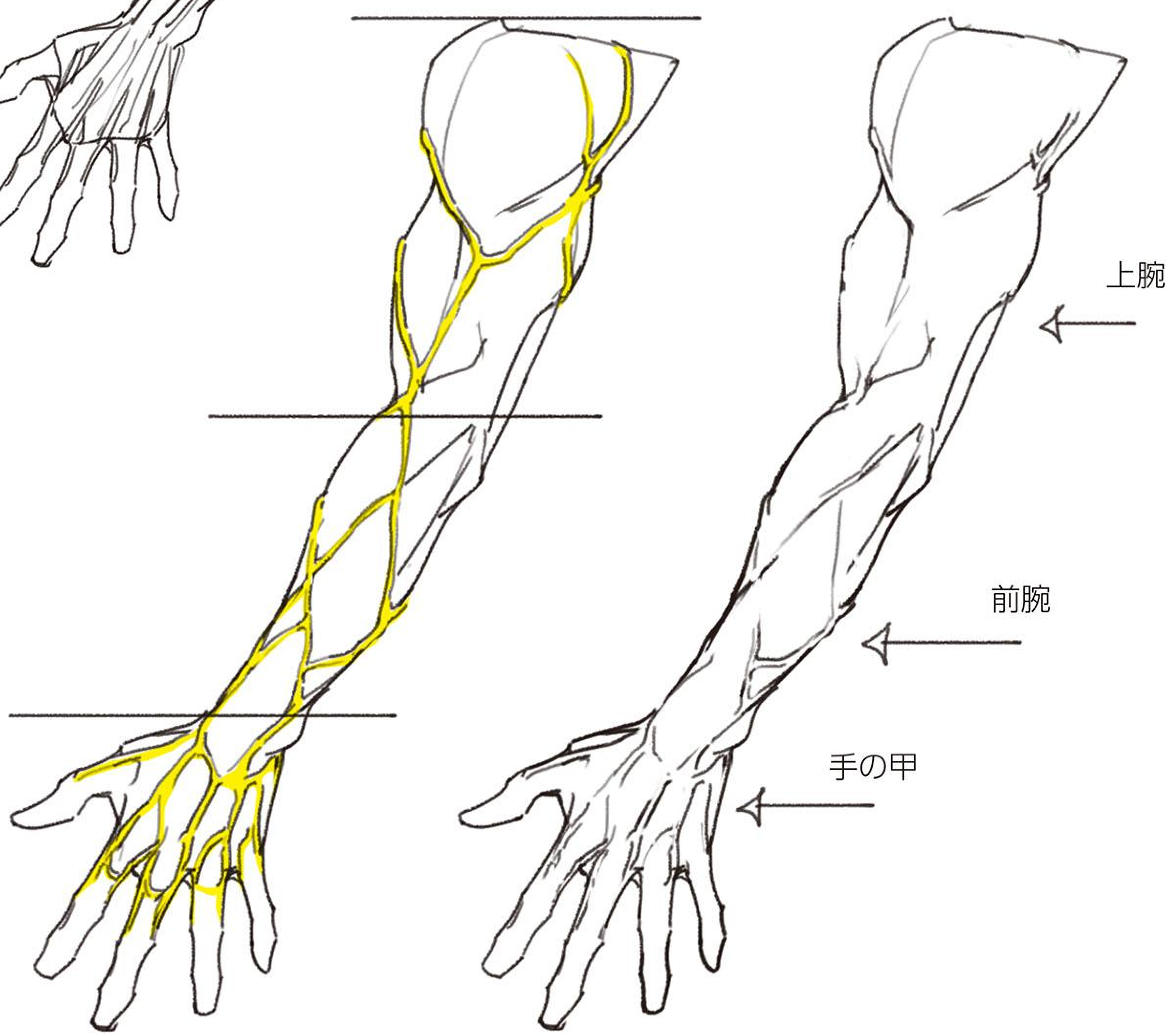




前腕を描くときは、少し盛り上がって見える
三角形のシルエットを表現するとよいでしょ
う(実際には筋肉の形によって作られる構造です)。

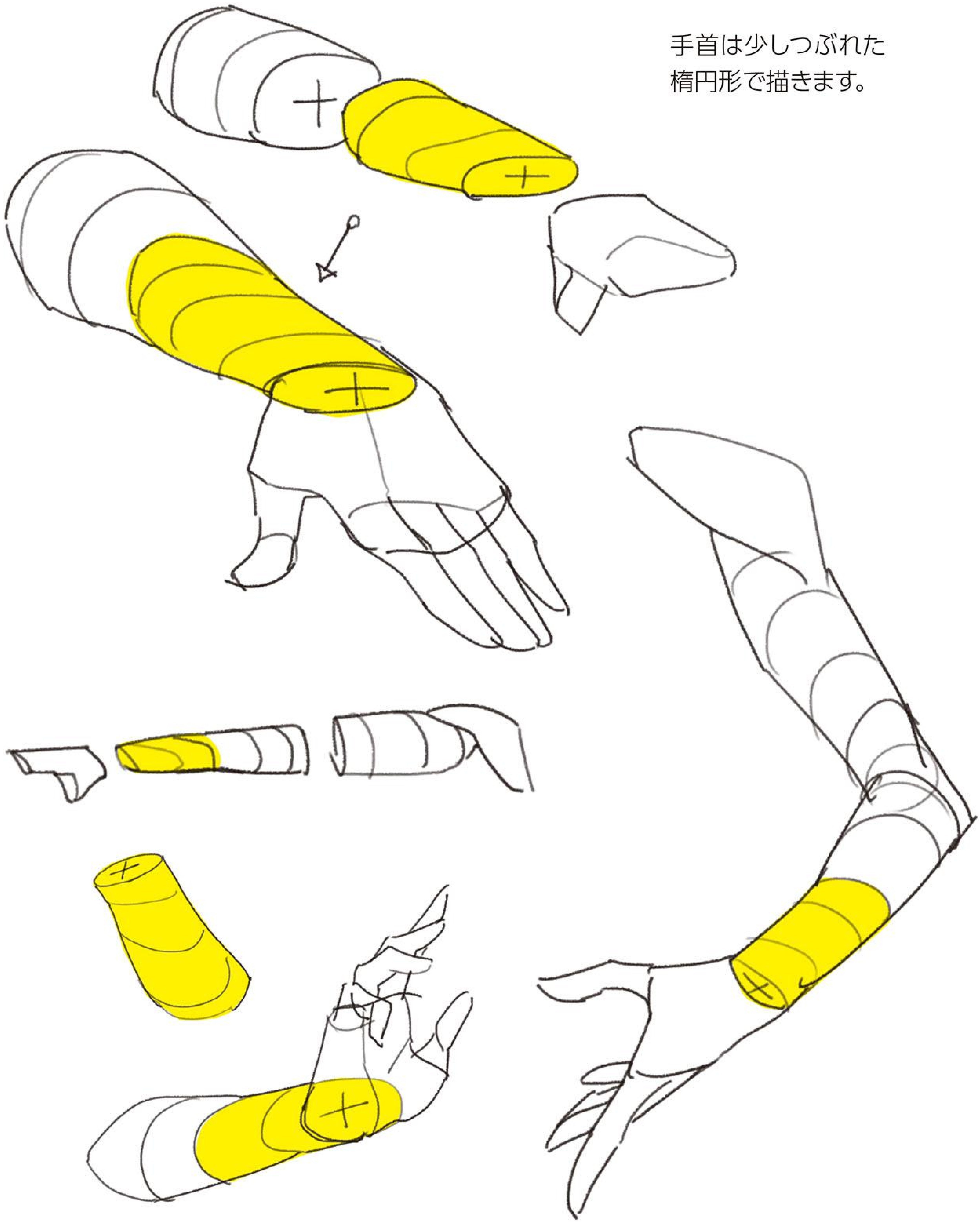


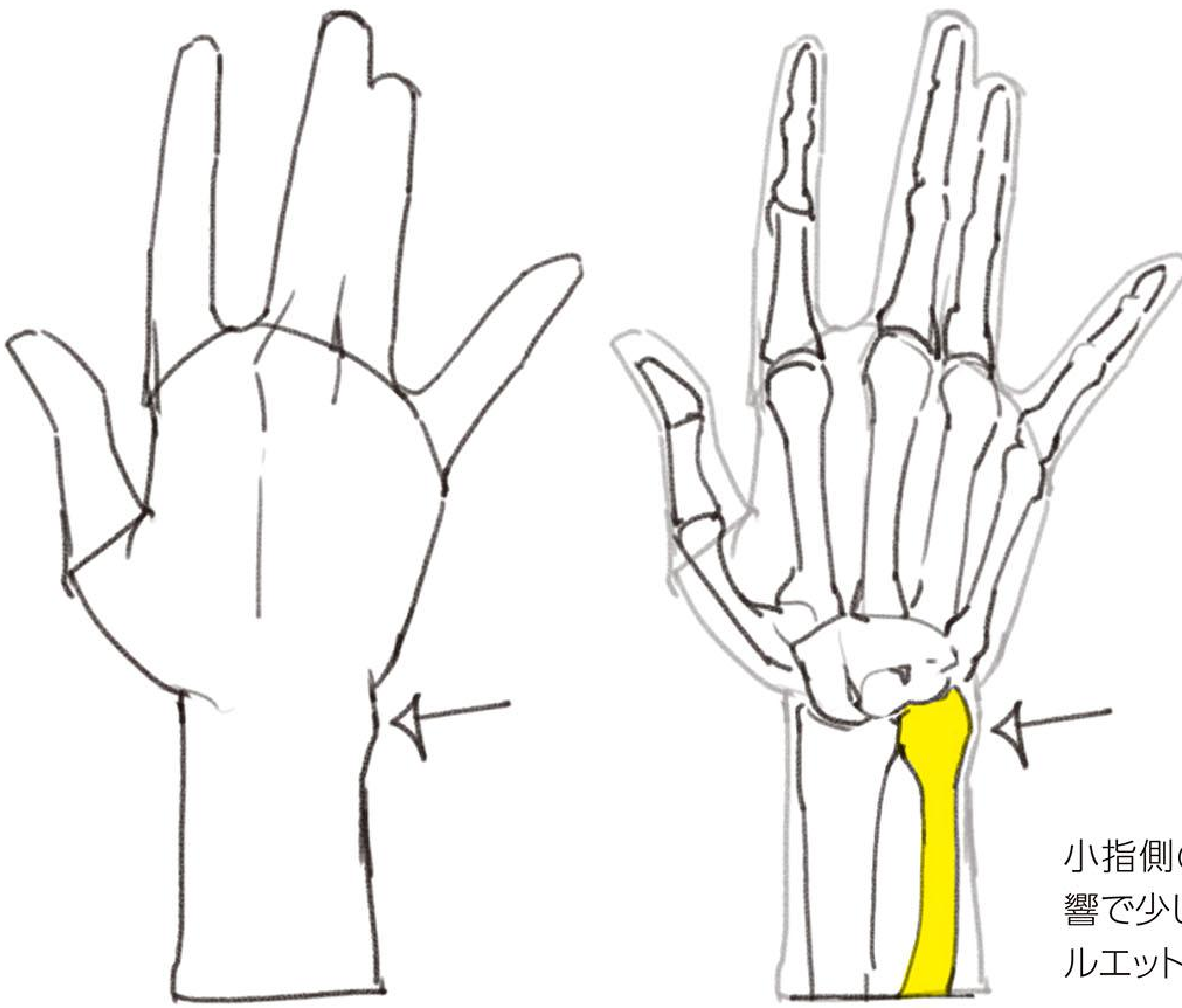
腕の血管は、手の甲、前腕、
上腕の順に浮き出ます。



手首

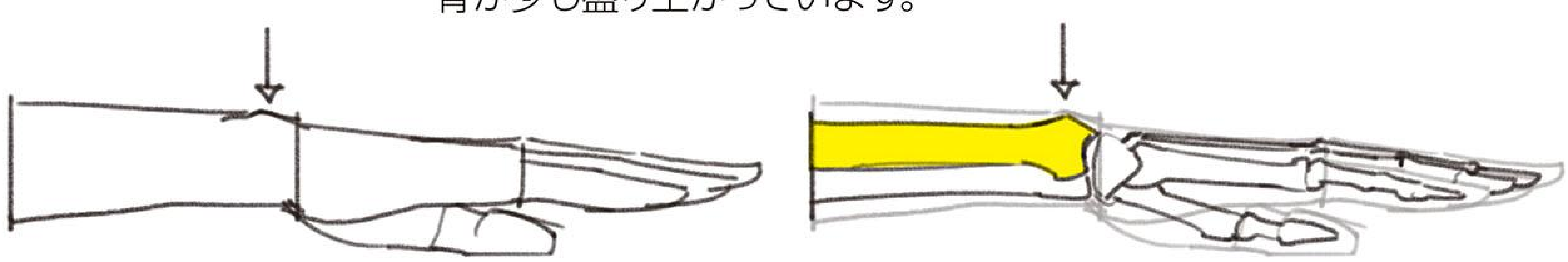
手首は少しつぶれた
楕円形で描きます。

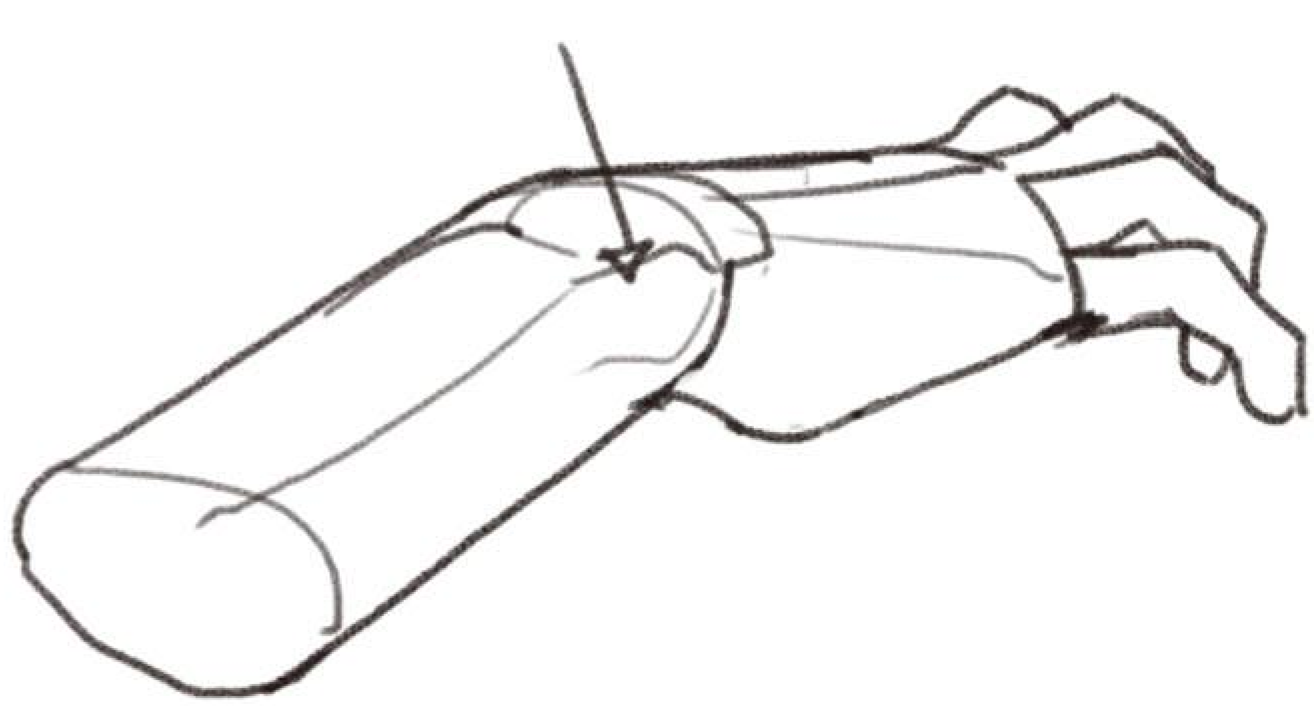




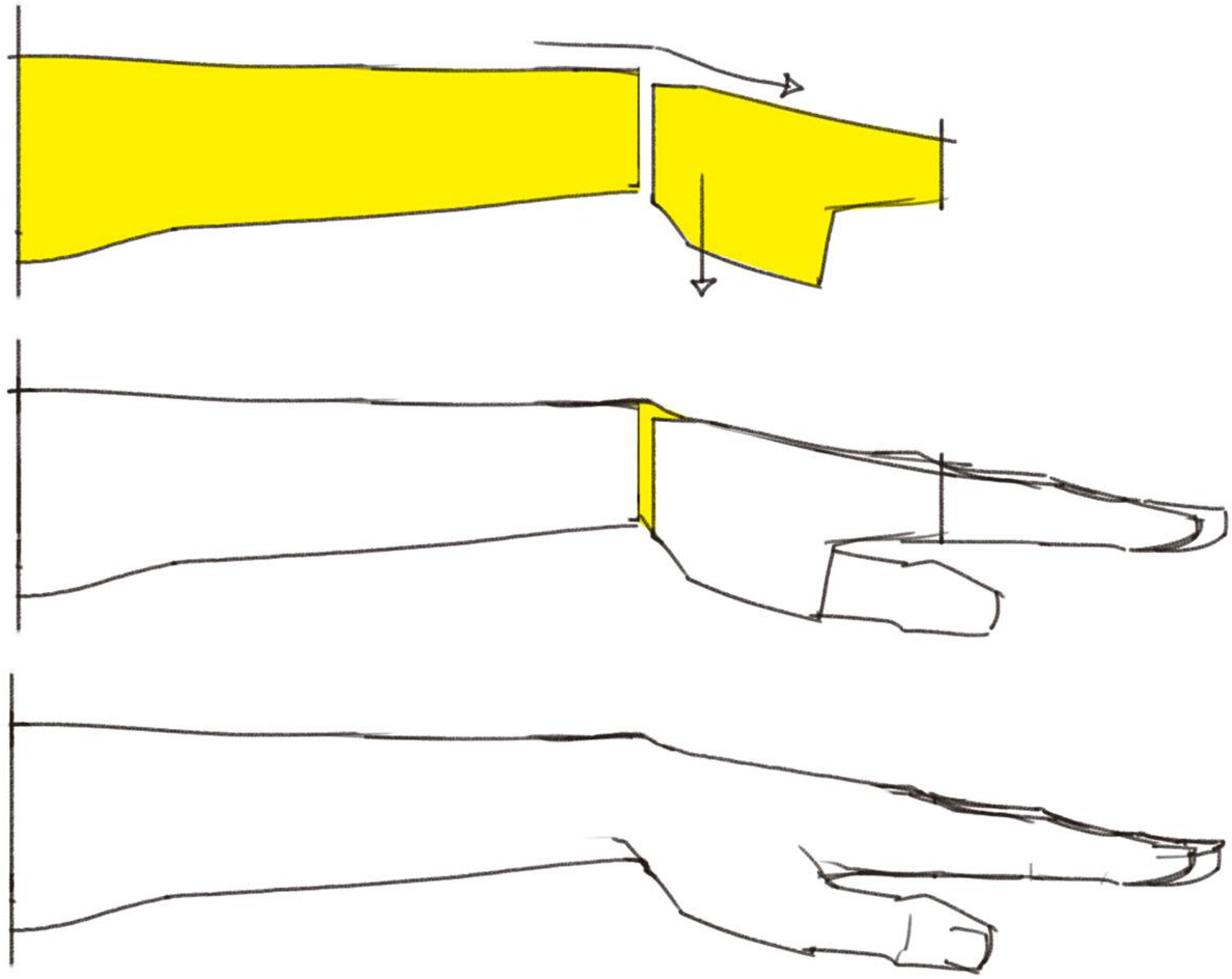
小指側の手首の骨の影響で少し盛り上がったシルエットになります。

側面から見ても、小指側の手首の骨が少し盛り上がっています。



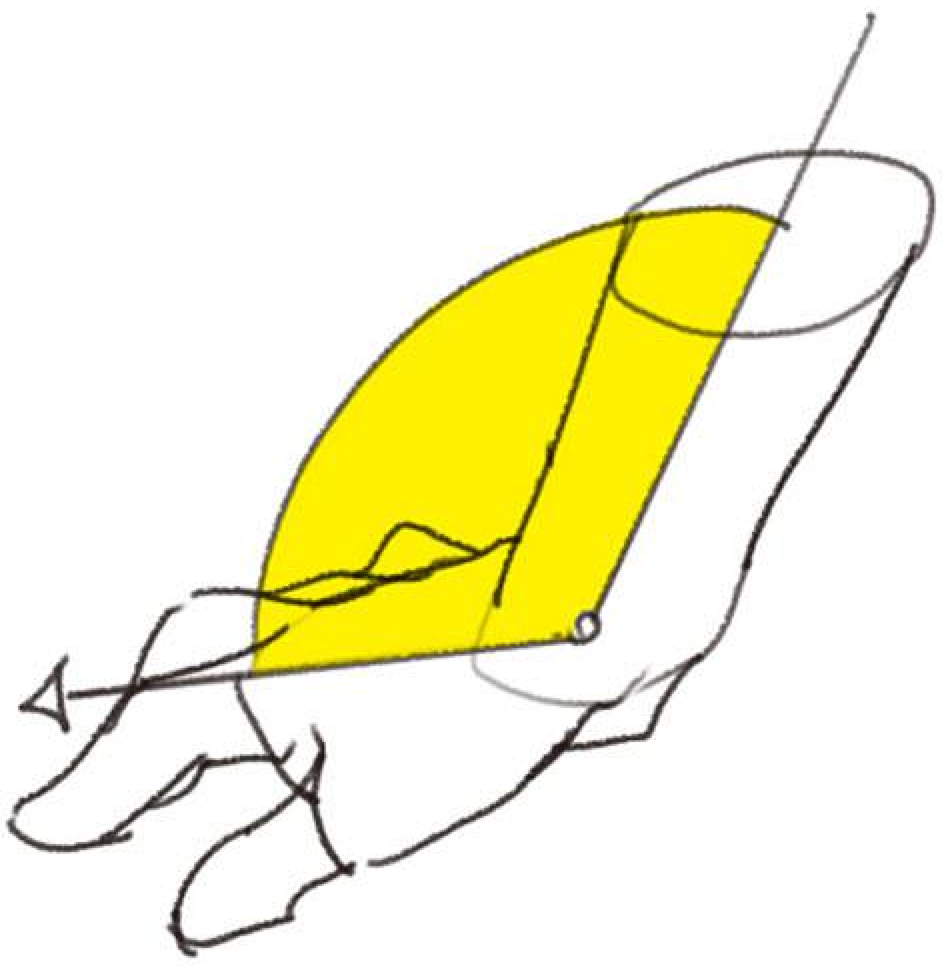


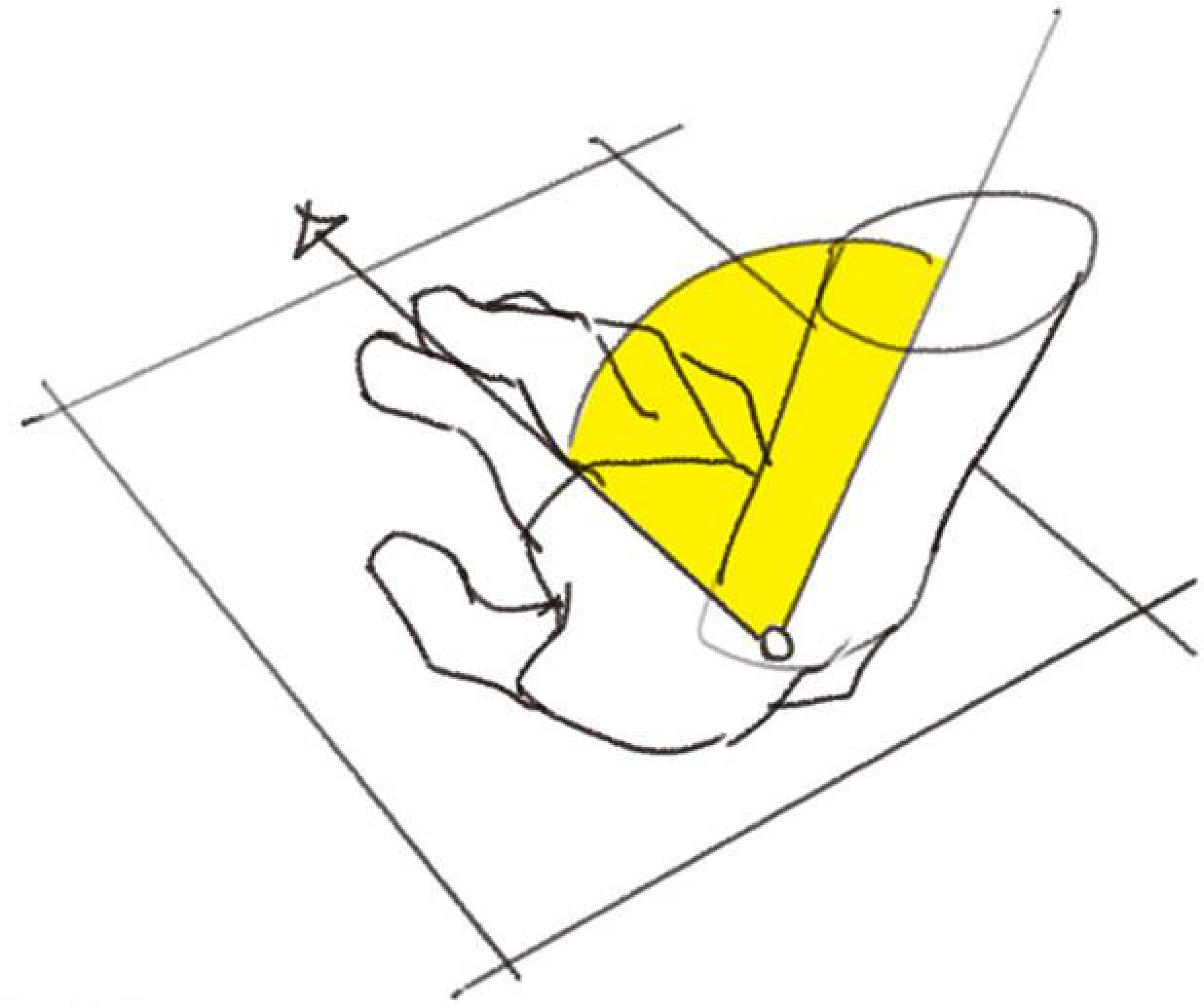
角度によって盛り上がりがわかりにくくなります。

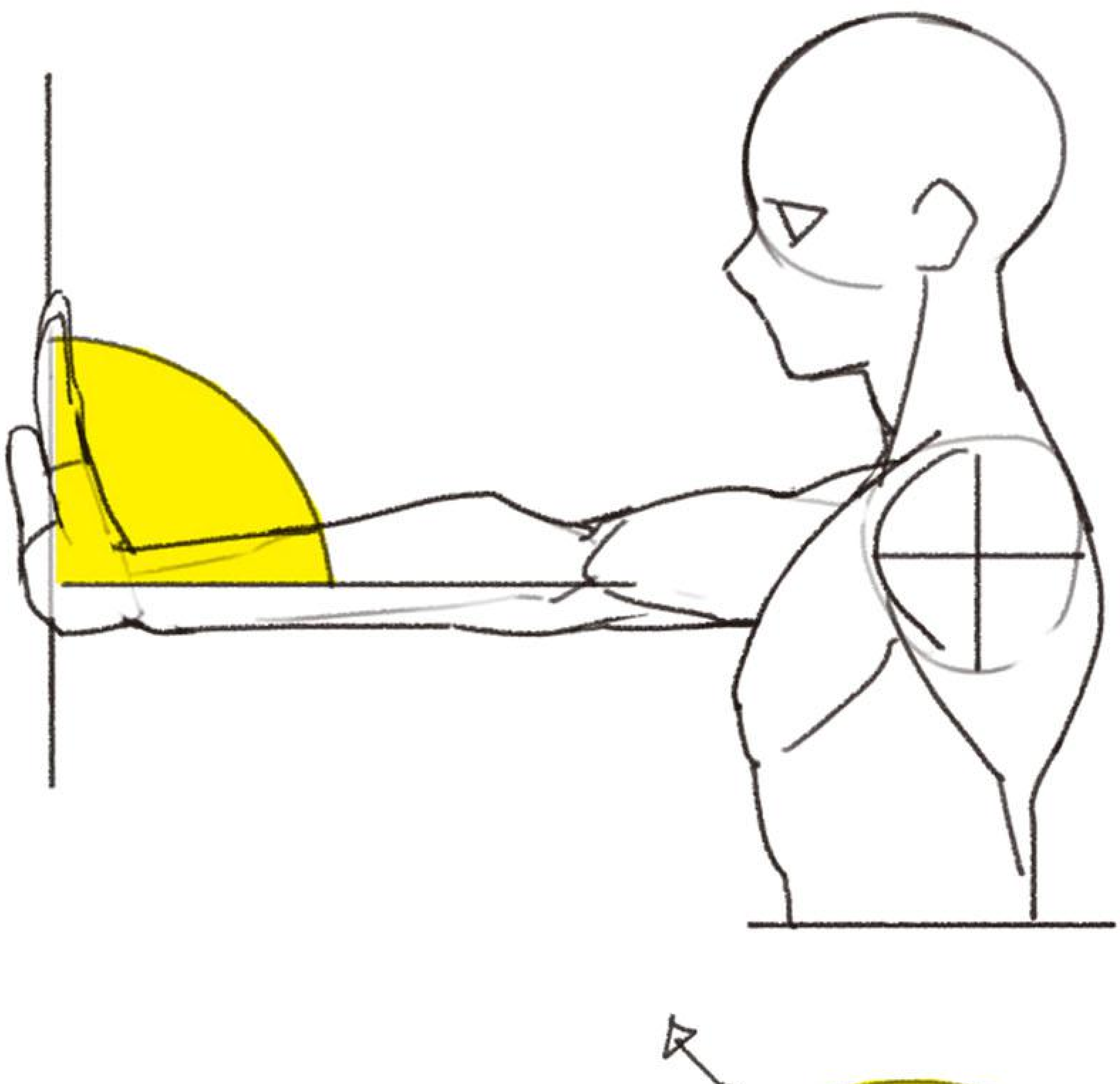


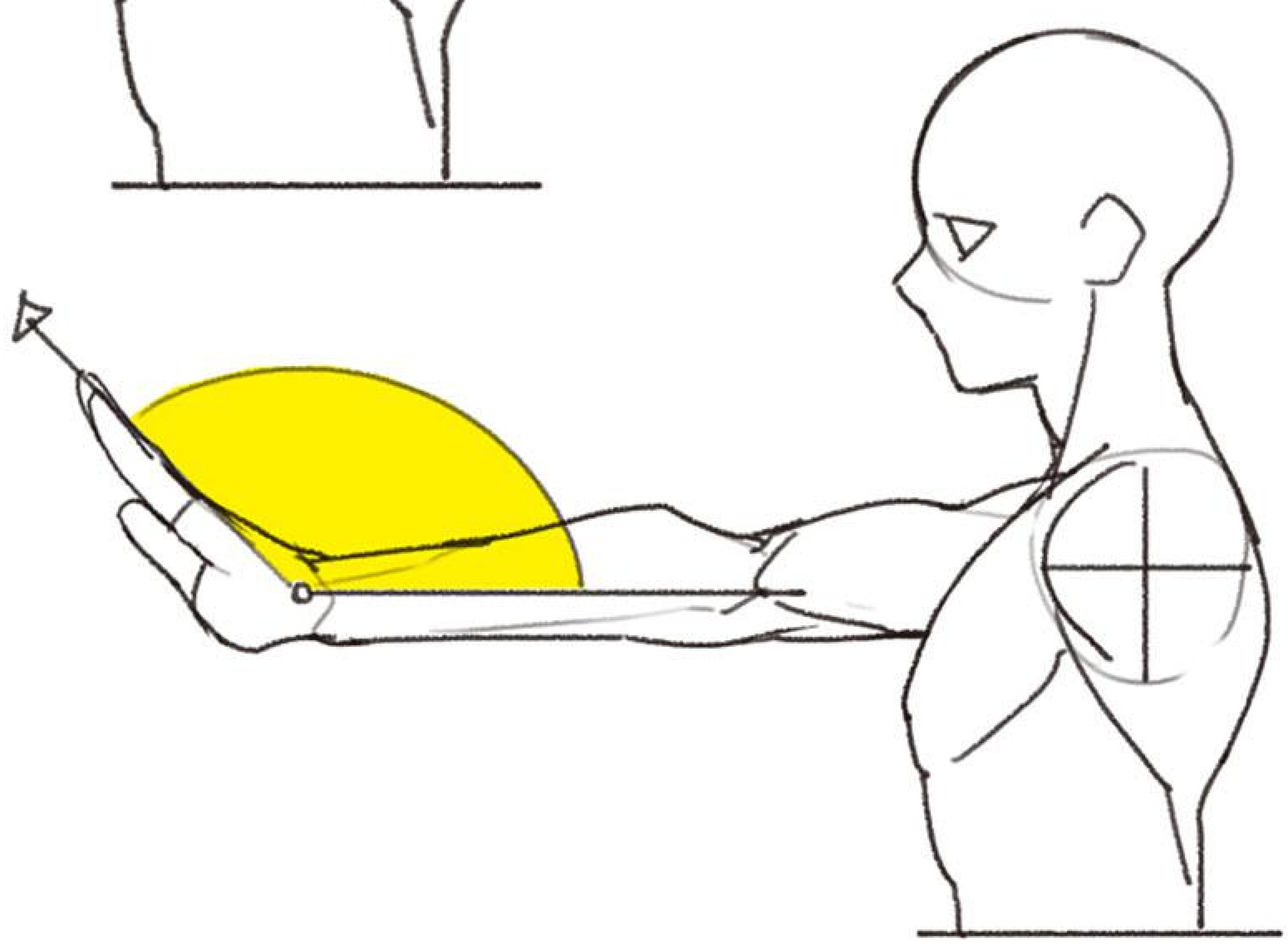


手の甲は手首と直線でつながってはいないため、やや下がって曲がる感じでアタリをつけます。

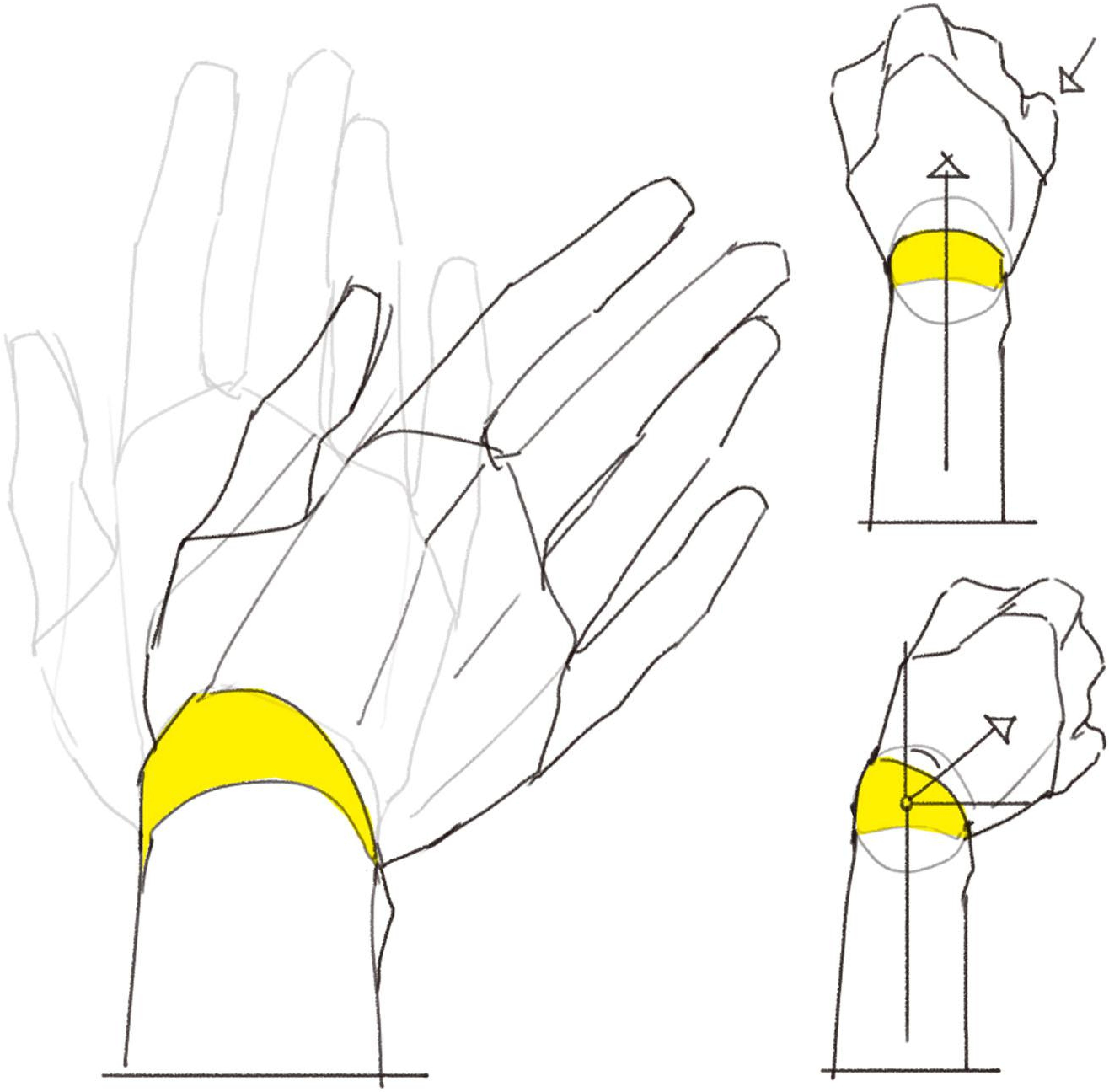






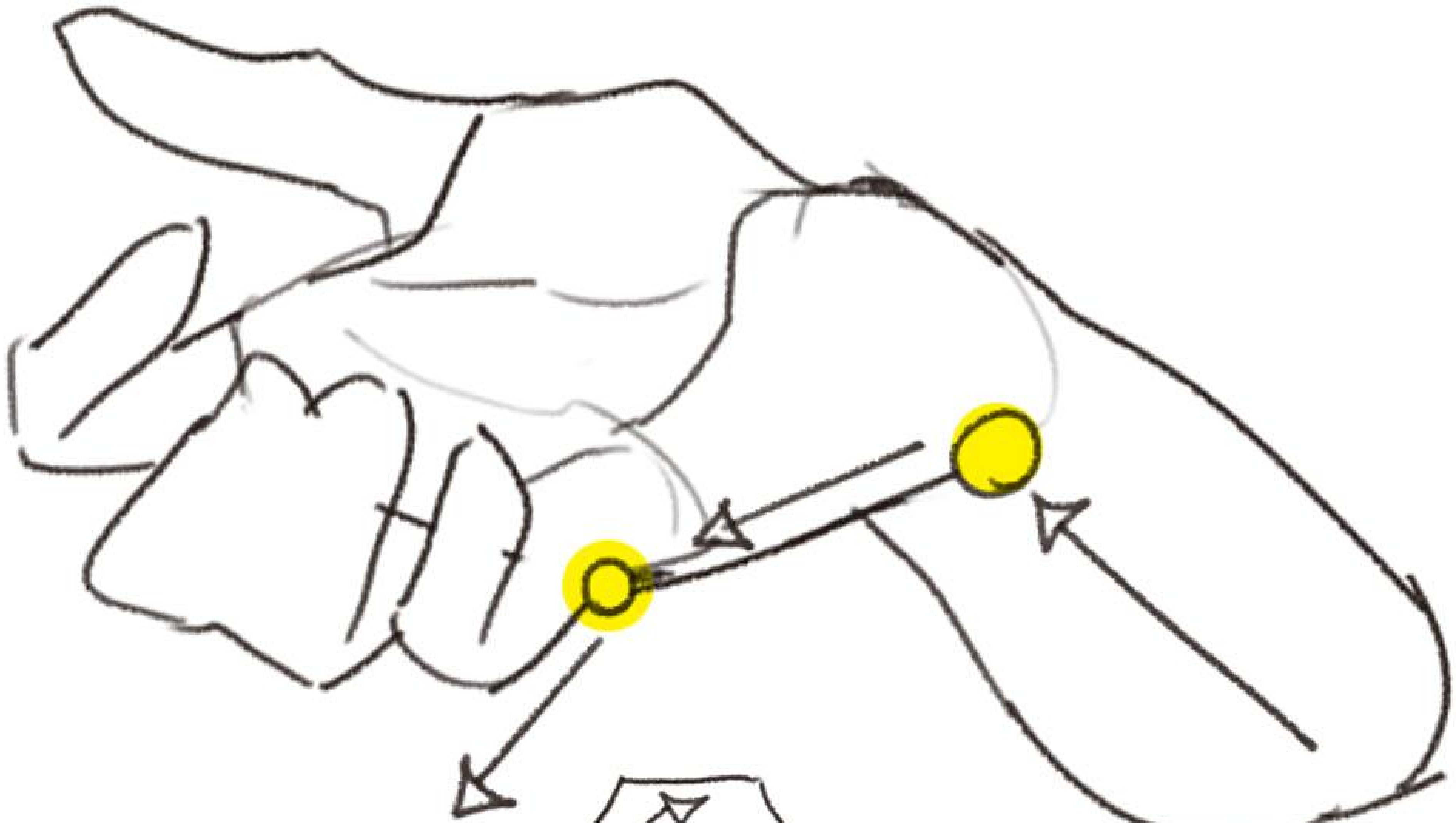


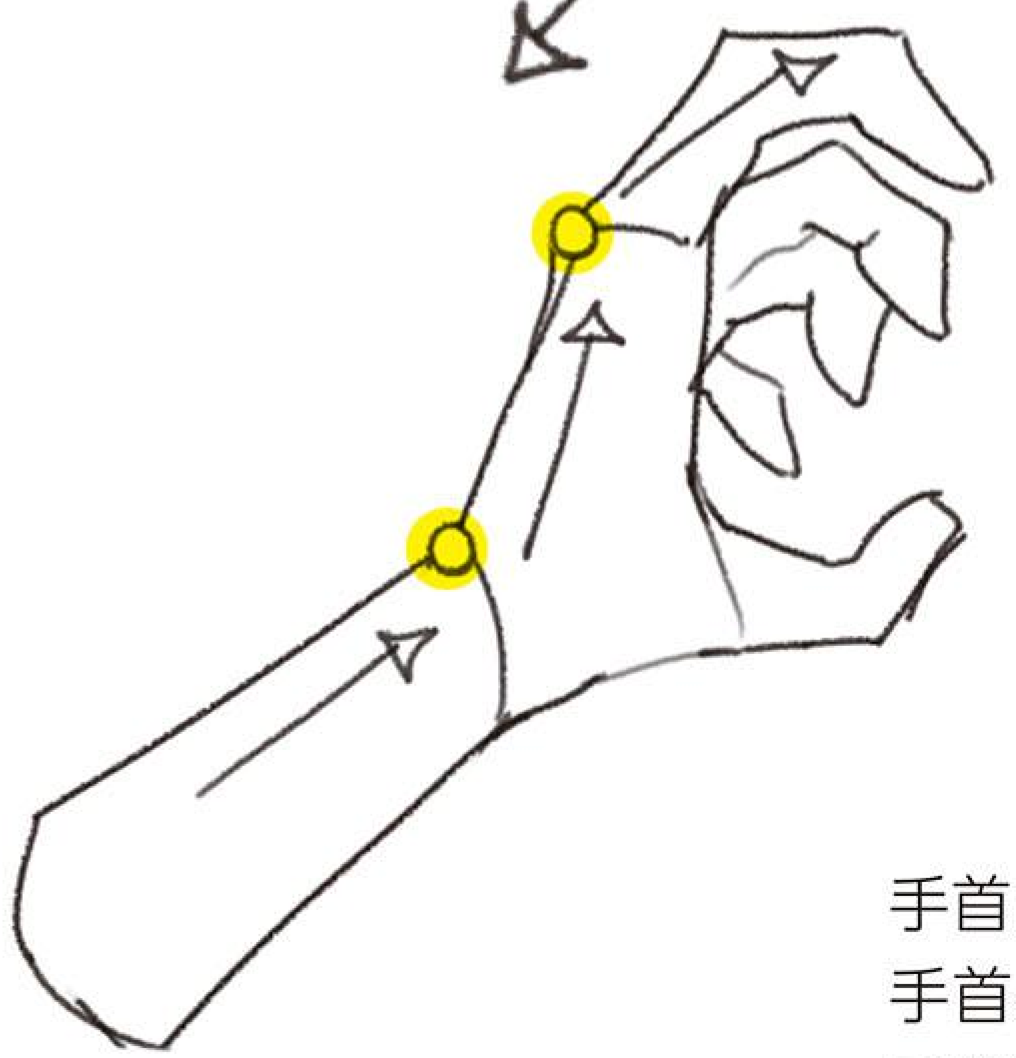
床や壁に手をつくときの手首は直角に曲がりますが、支えが何もない状態で手首を曲げるときは、角度を鈍角に描くと自然に見えてよいと思います。



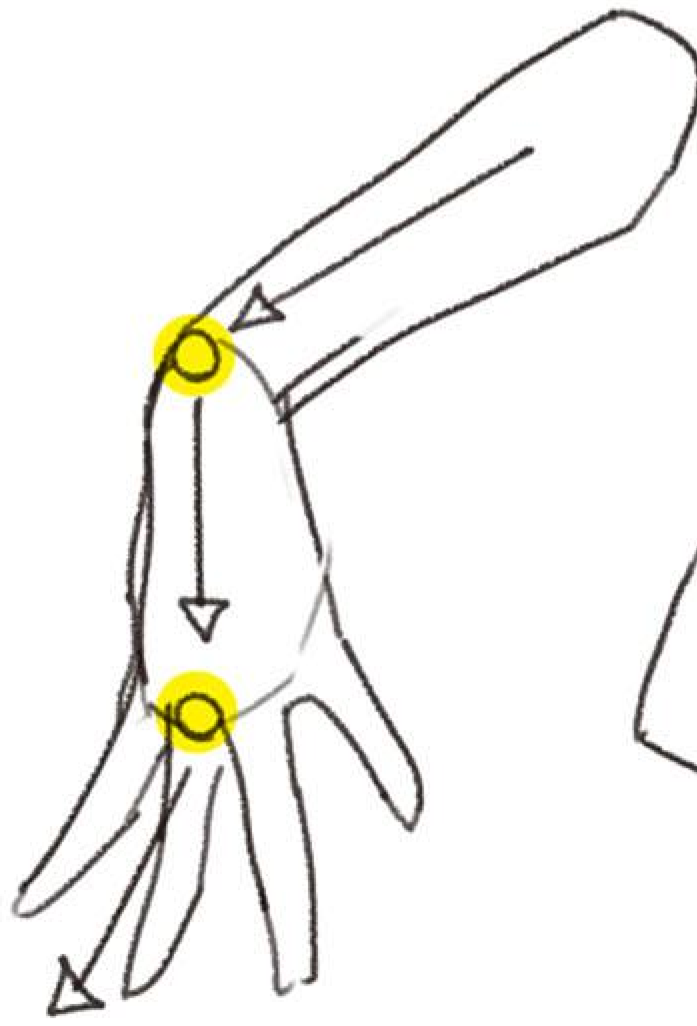
手首は小指の方向に45度の
角度で曲がります。

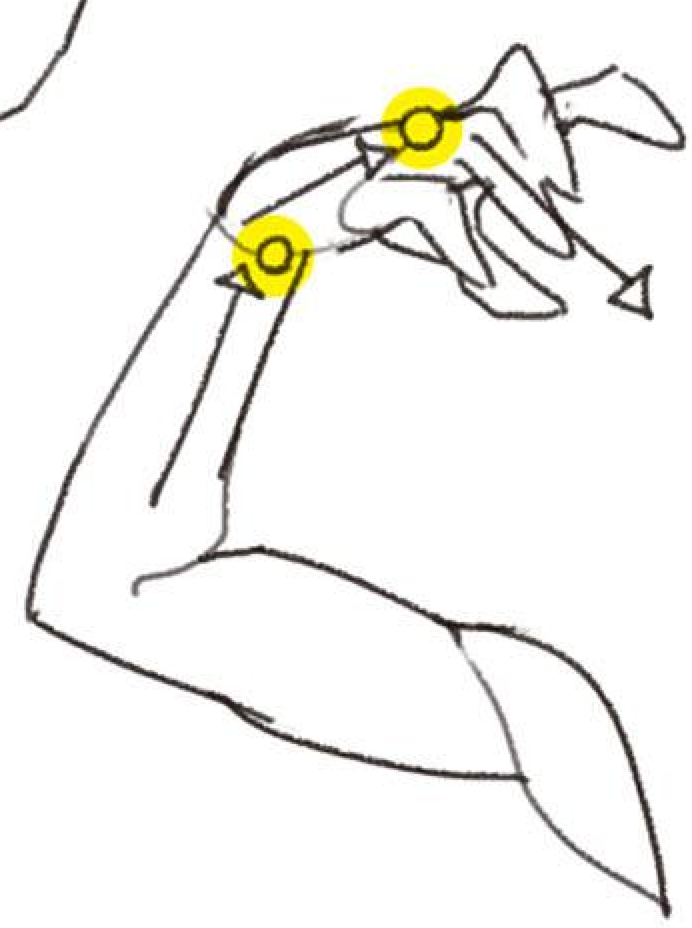


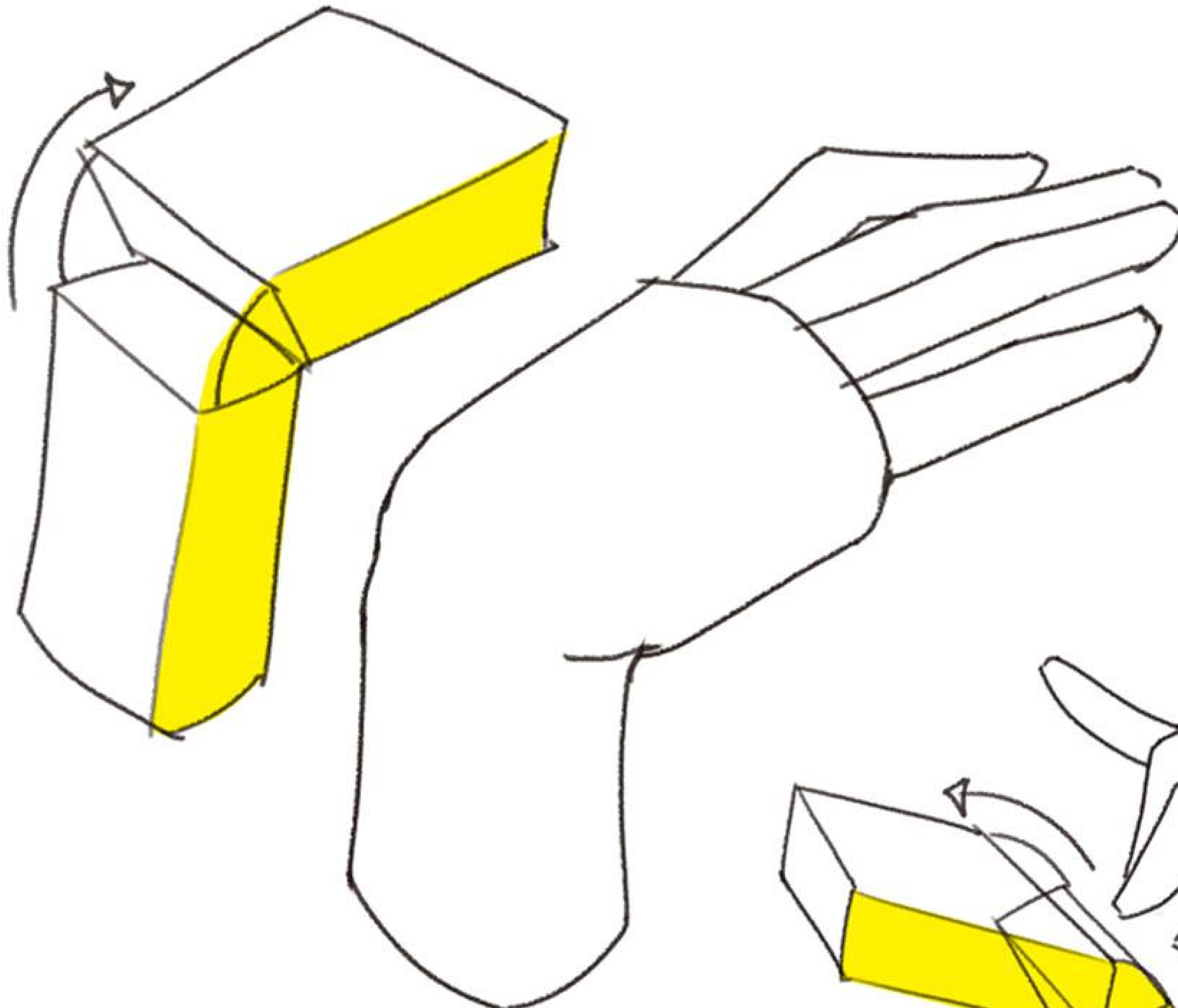


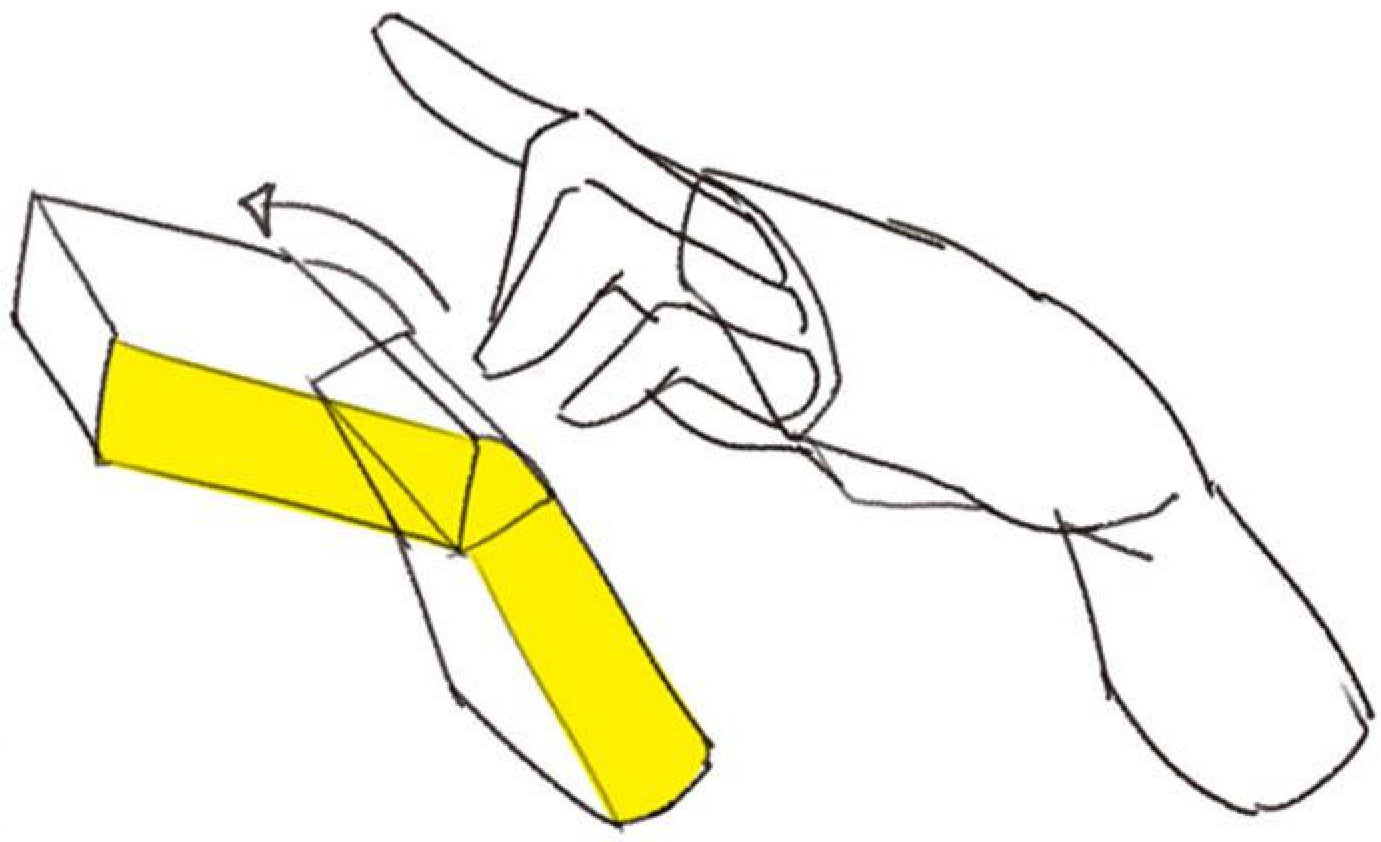


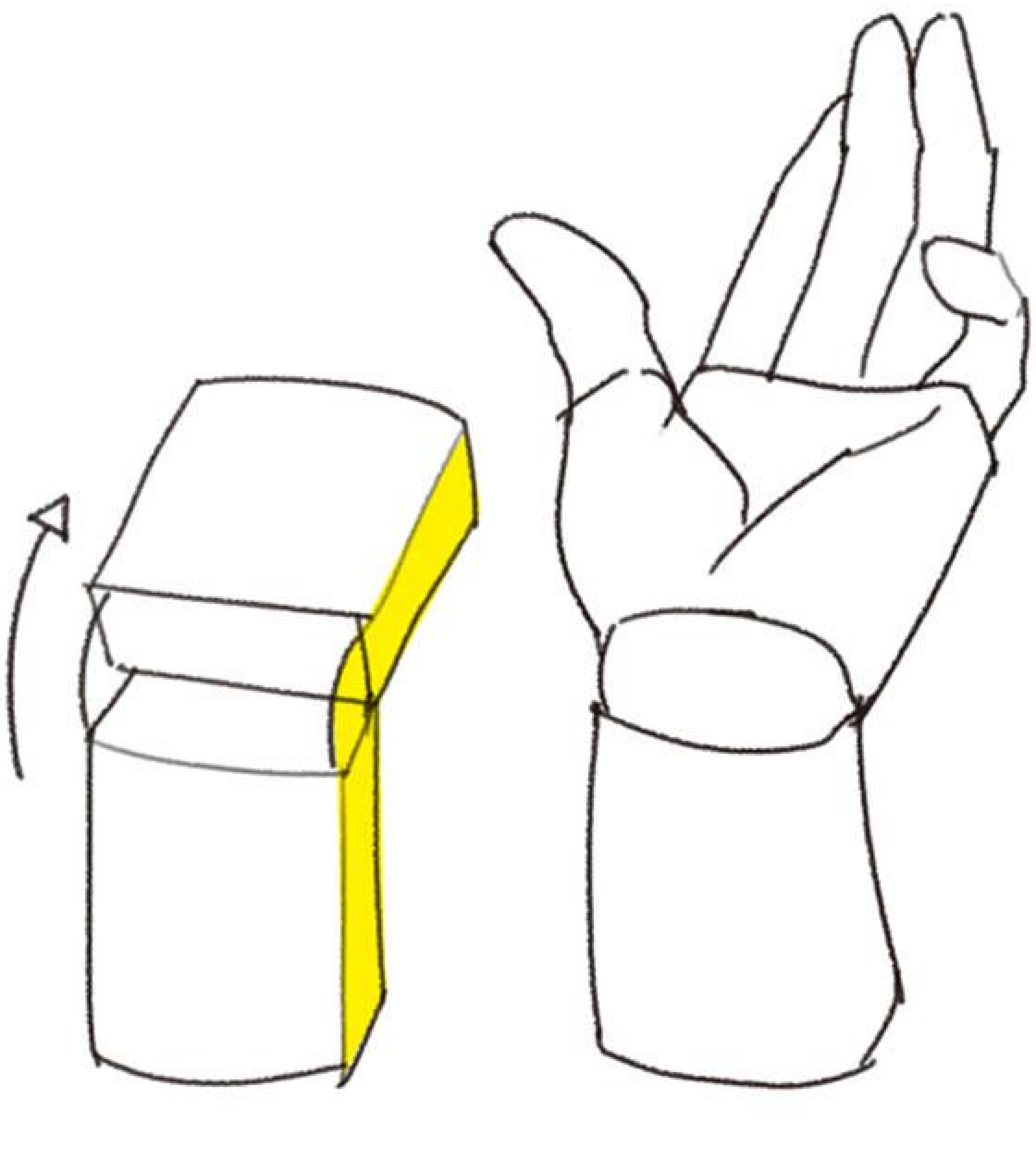
手首から先に躍動感を出すには、
手首と指をそれぞれ違った角度
で表現するとよいでしょう。



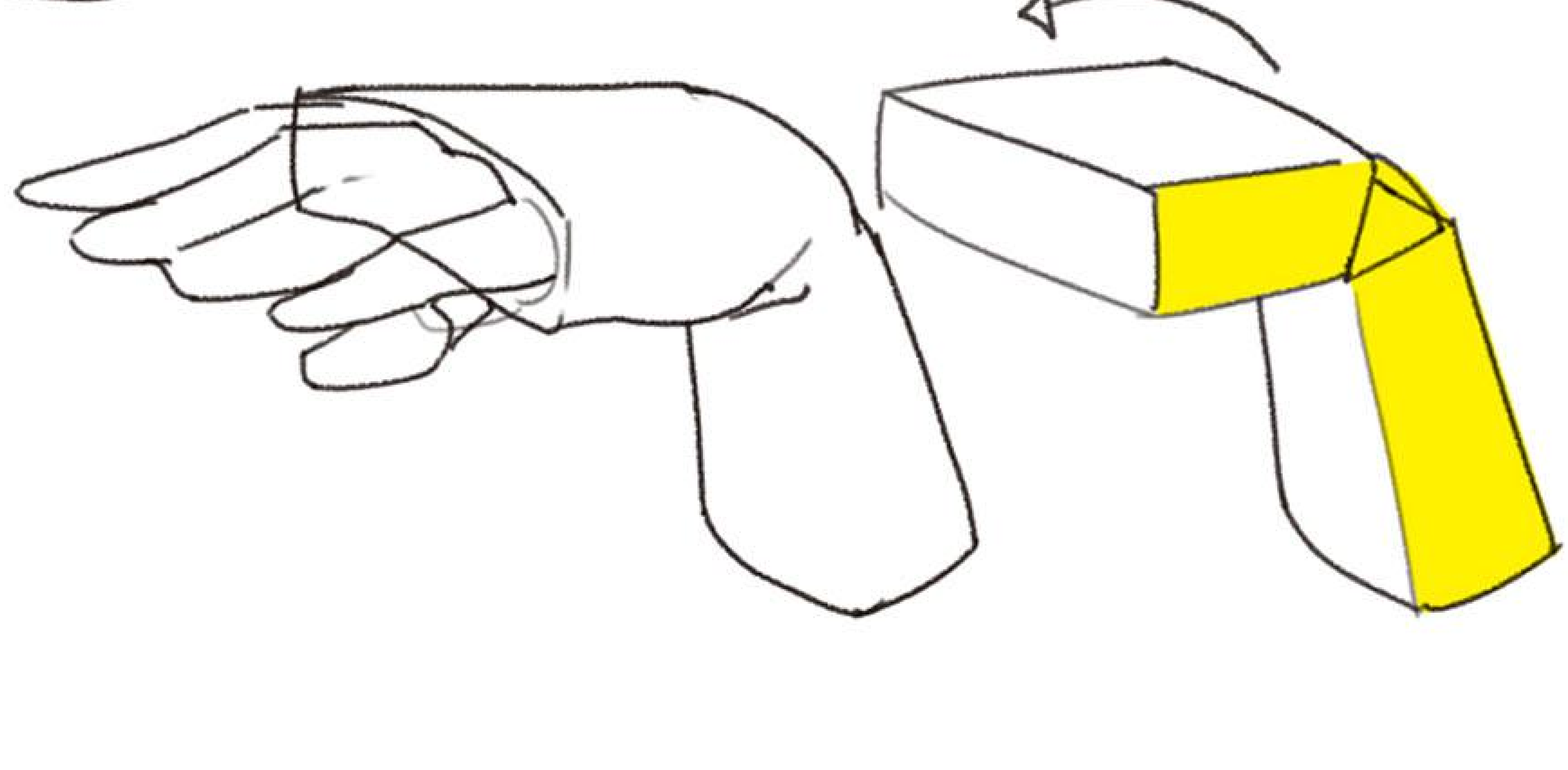


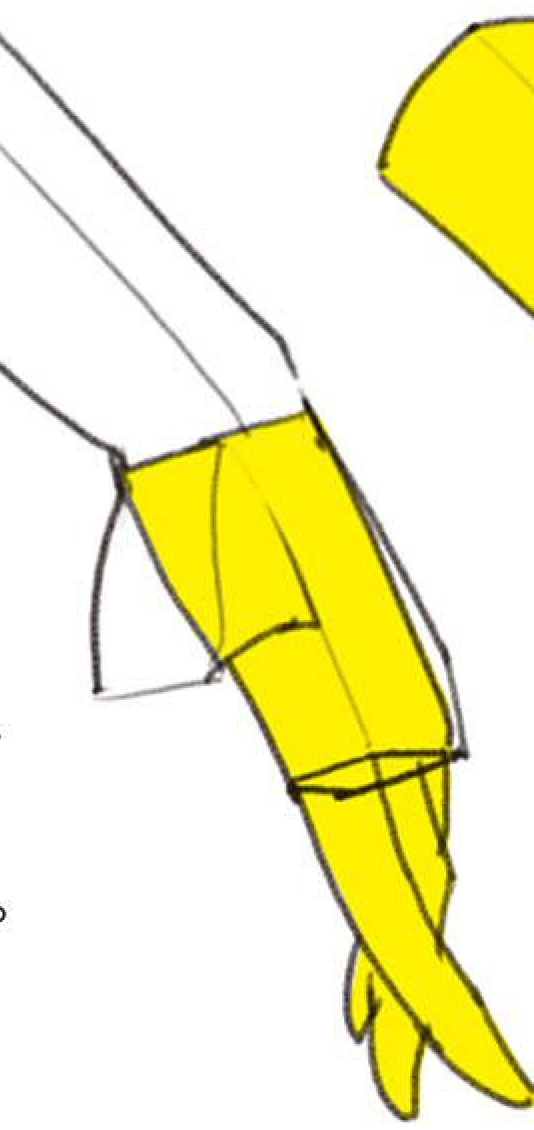




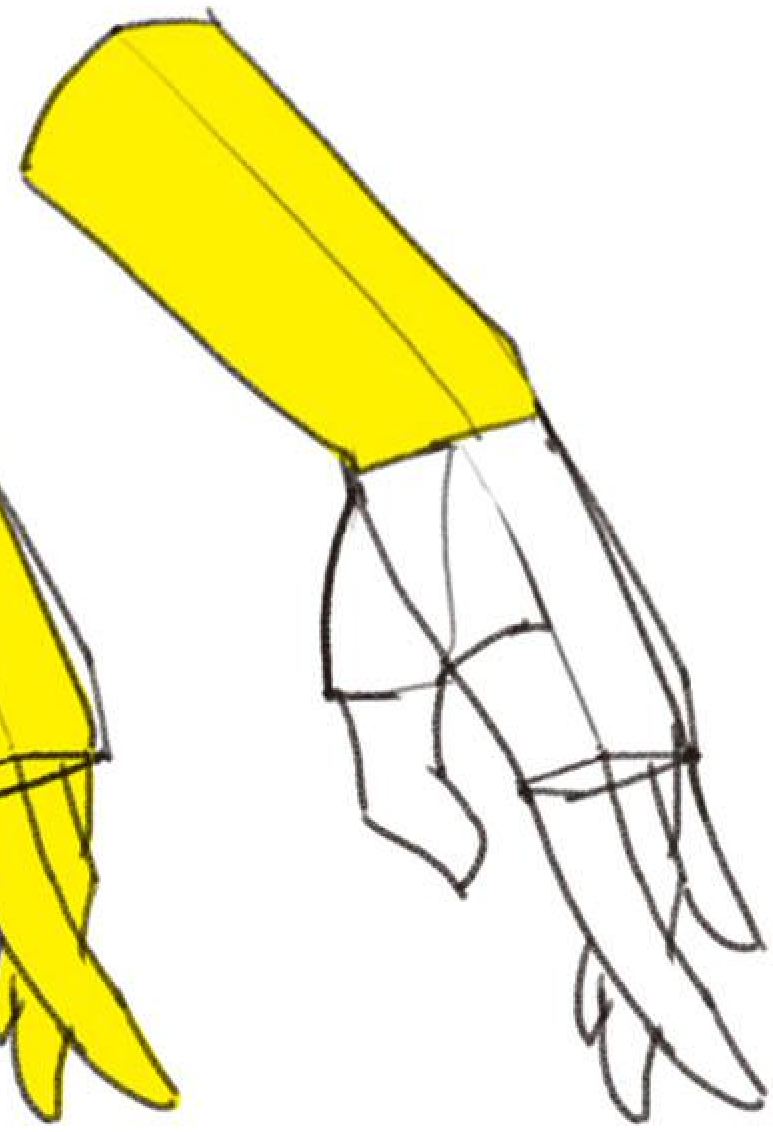


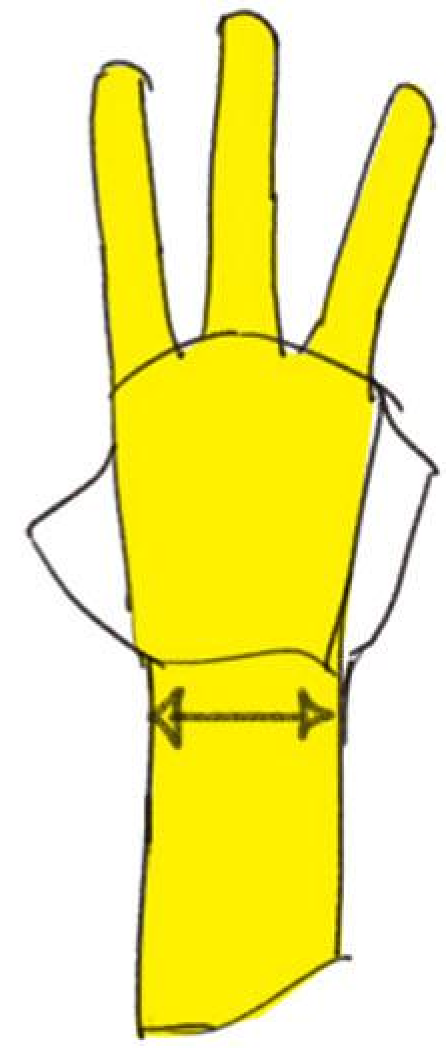
手が前後に曲がるポーズのときは、曲がる角度が変わっても手と手首の長方形の側面の面積は変わらないことを意識しましょう。

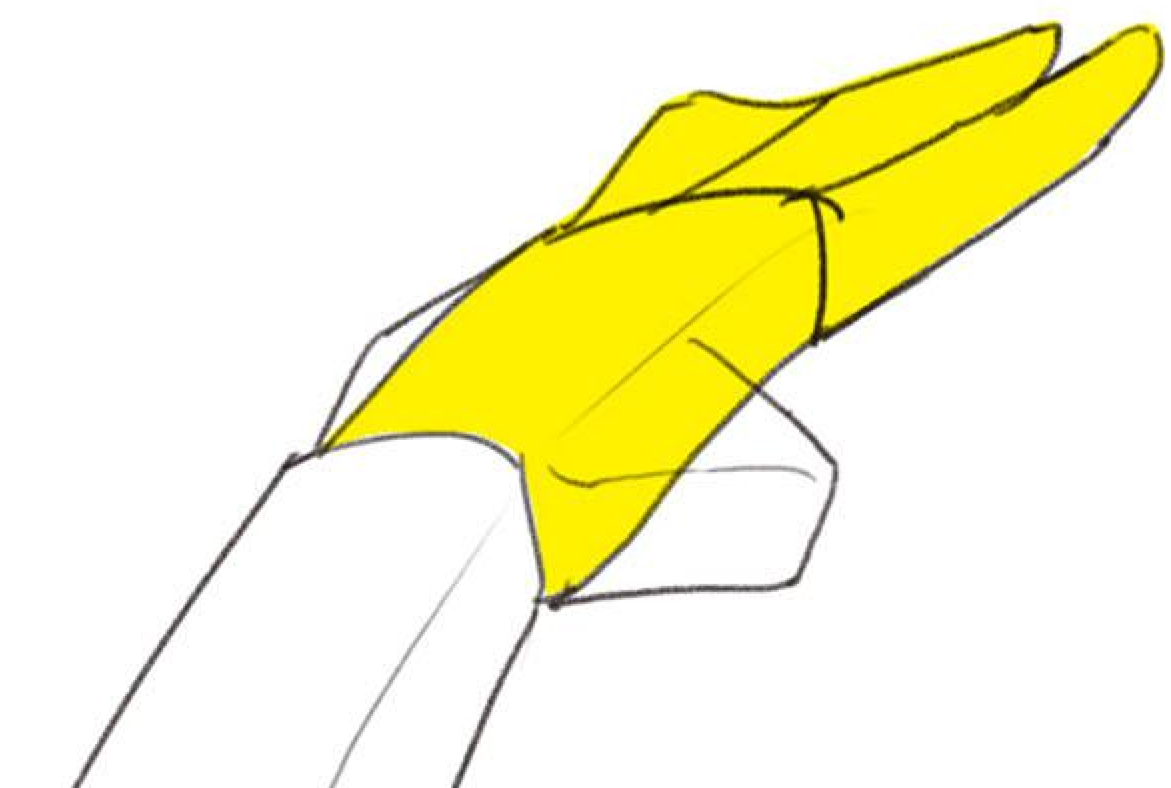




手首の太さは人さし指、
中指、薬指の3本の付け
根の幅と同じくらいです。







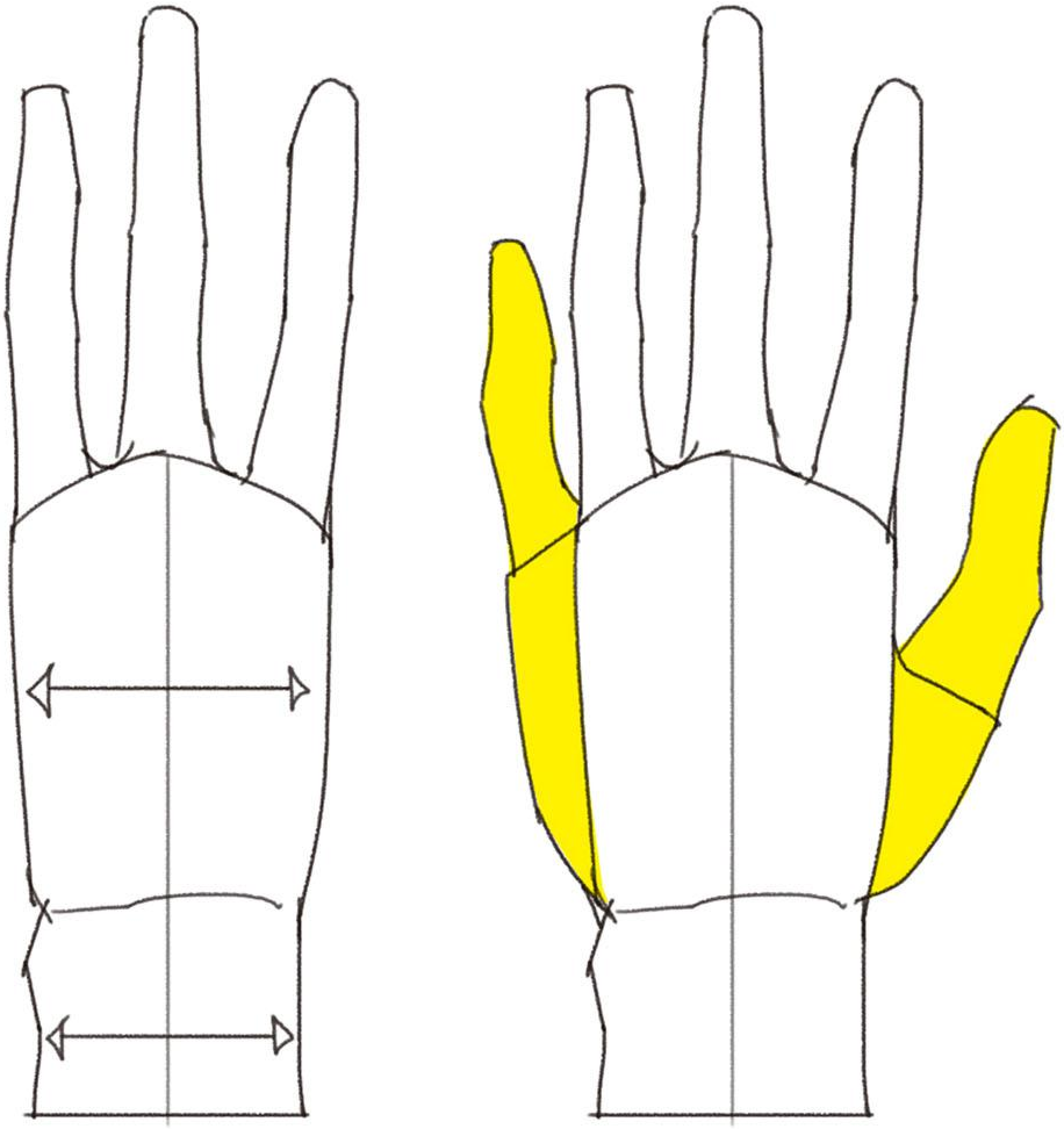


ですが側面から見たと
きは、指先に向かうほど
厚みが薄くなります。

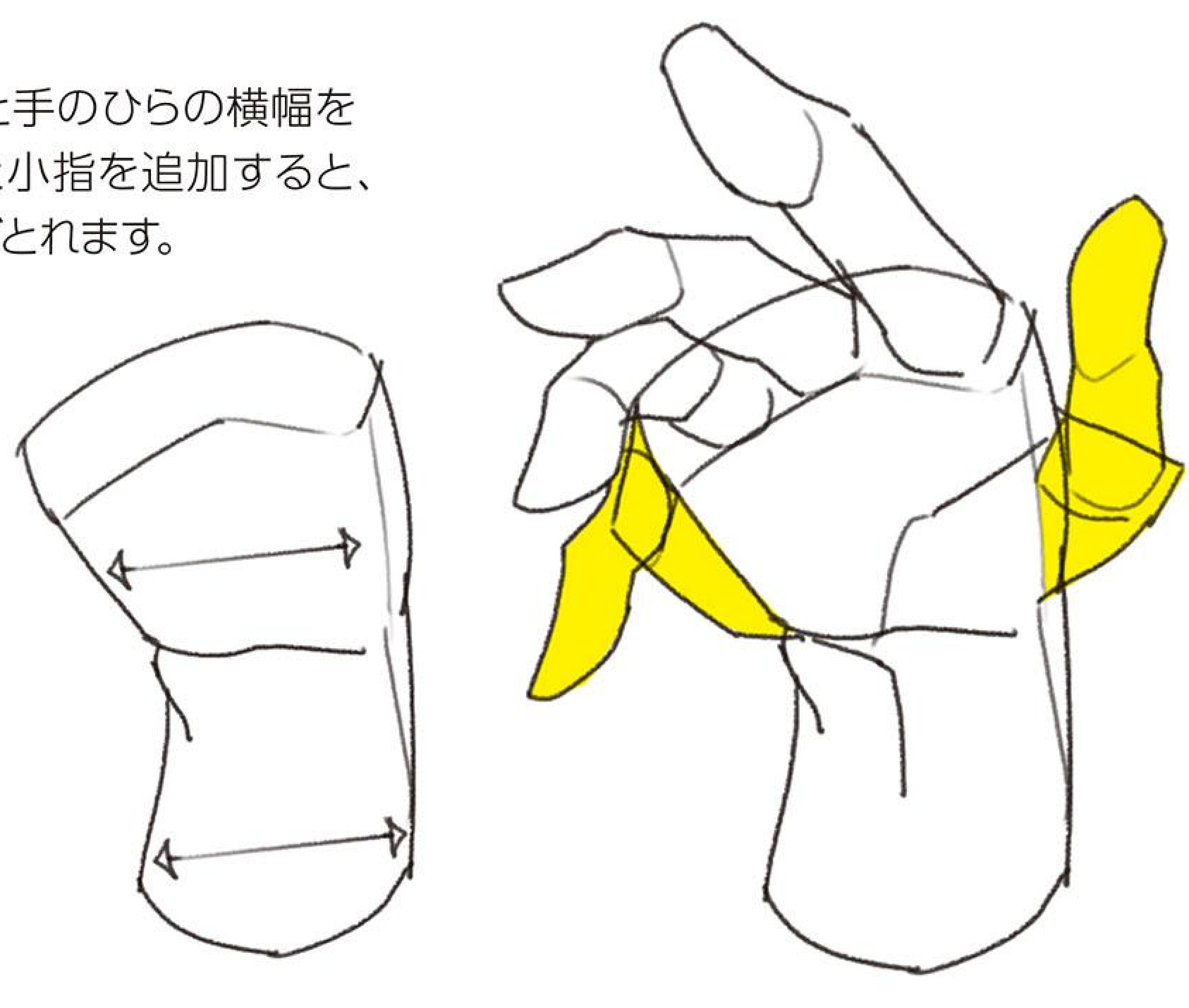


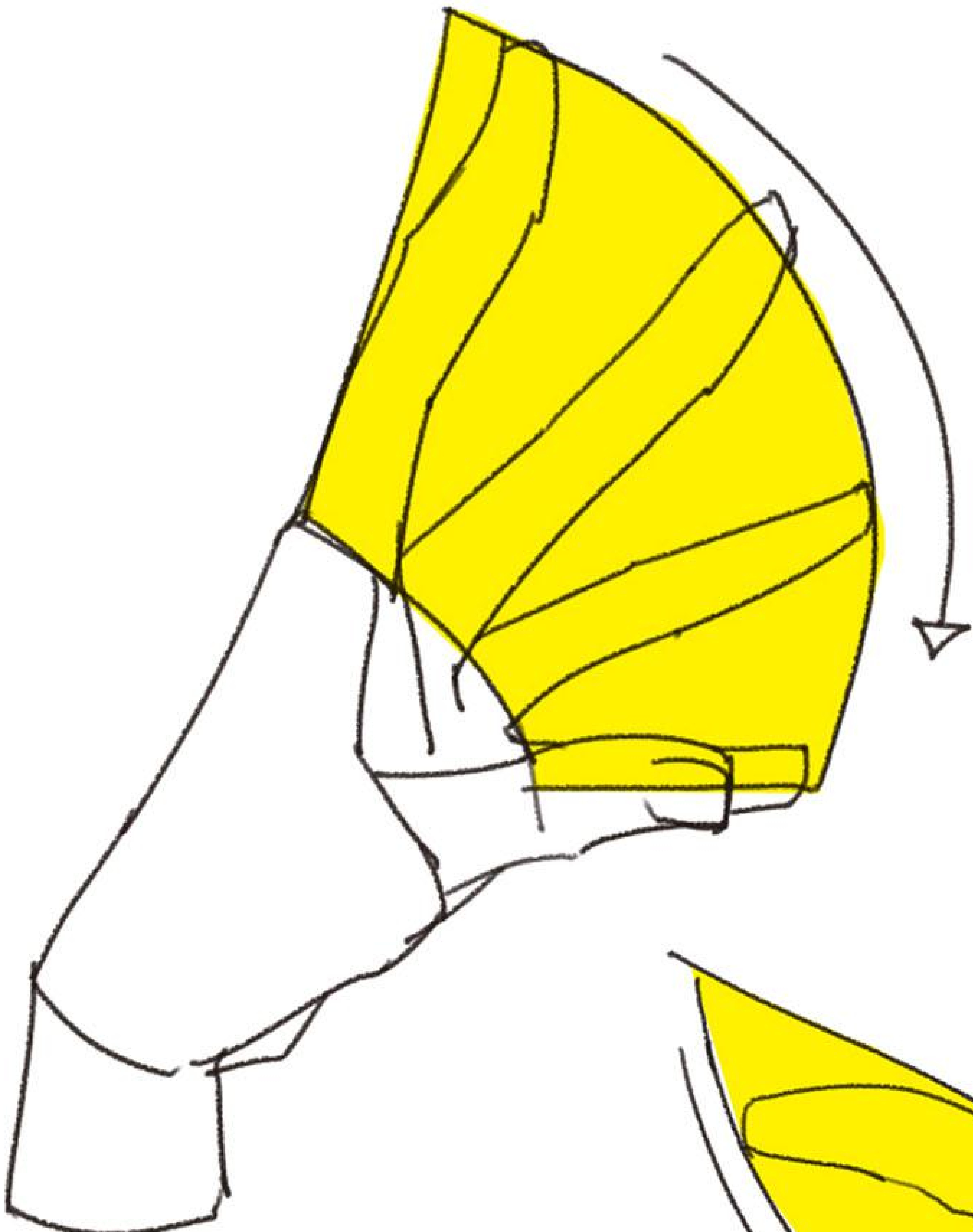


○ 手

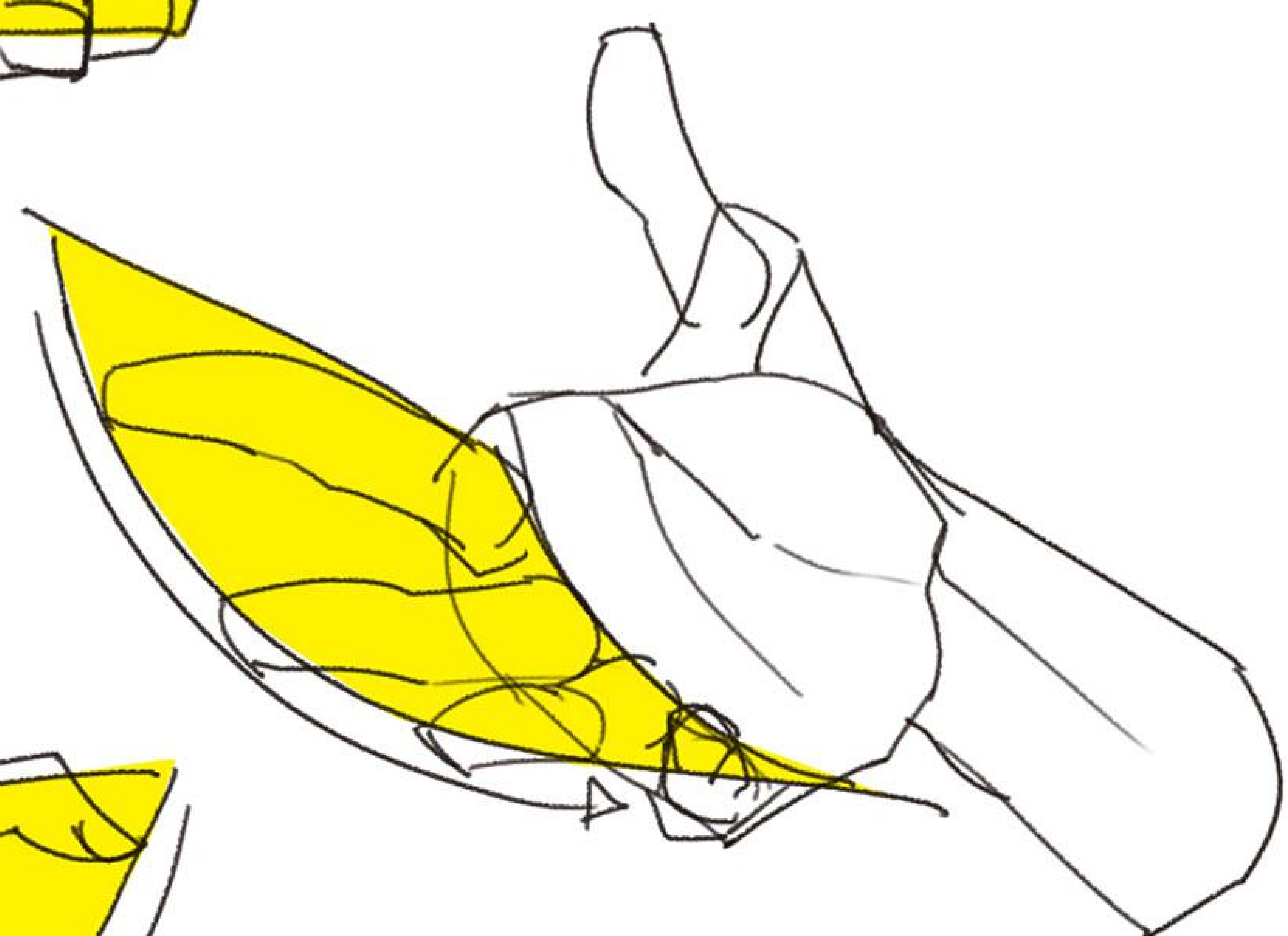


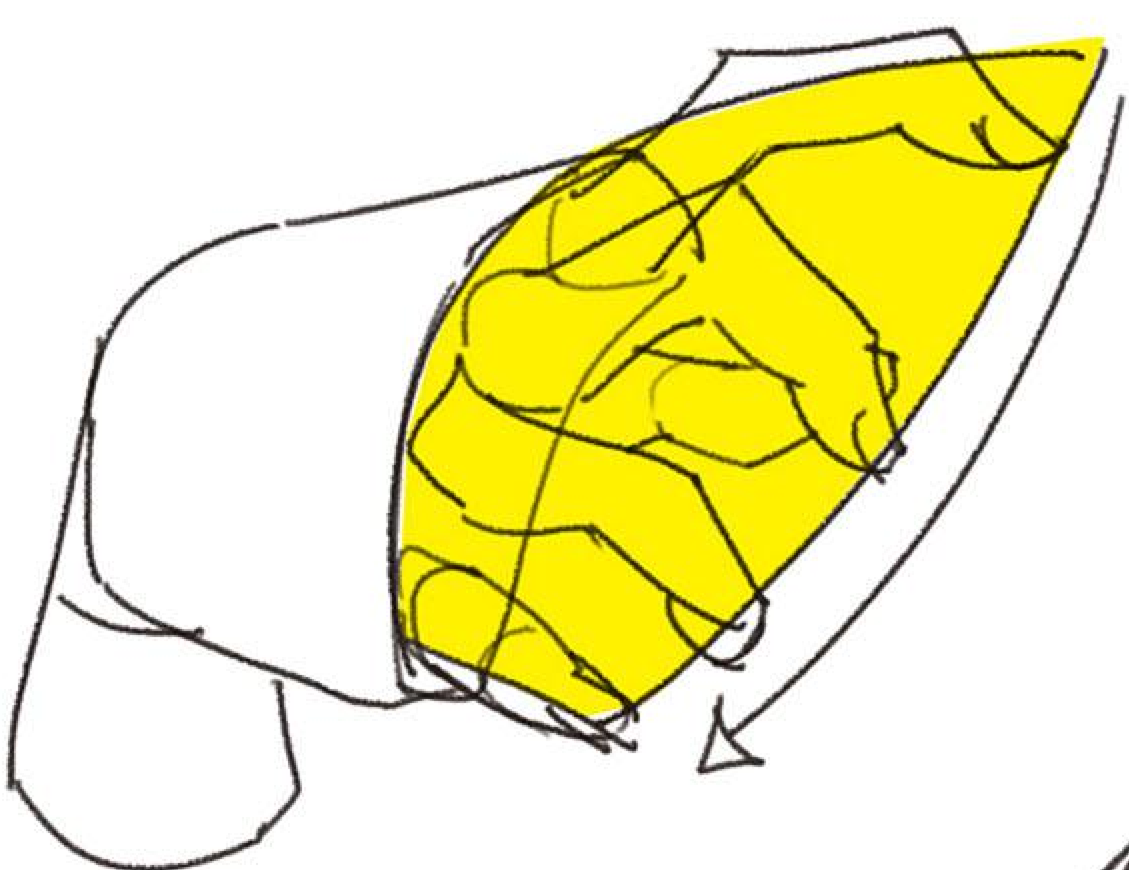
手首と手の甲、または手首と手のひらの横幅を
同じくらいに設定し、親指と小指を追加すると、
手のボリューム感のアタリがとれます。

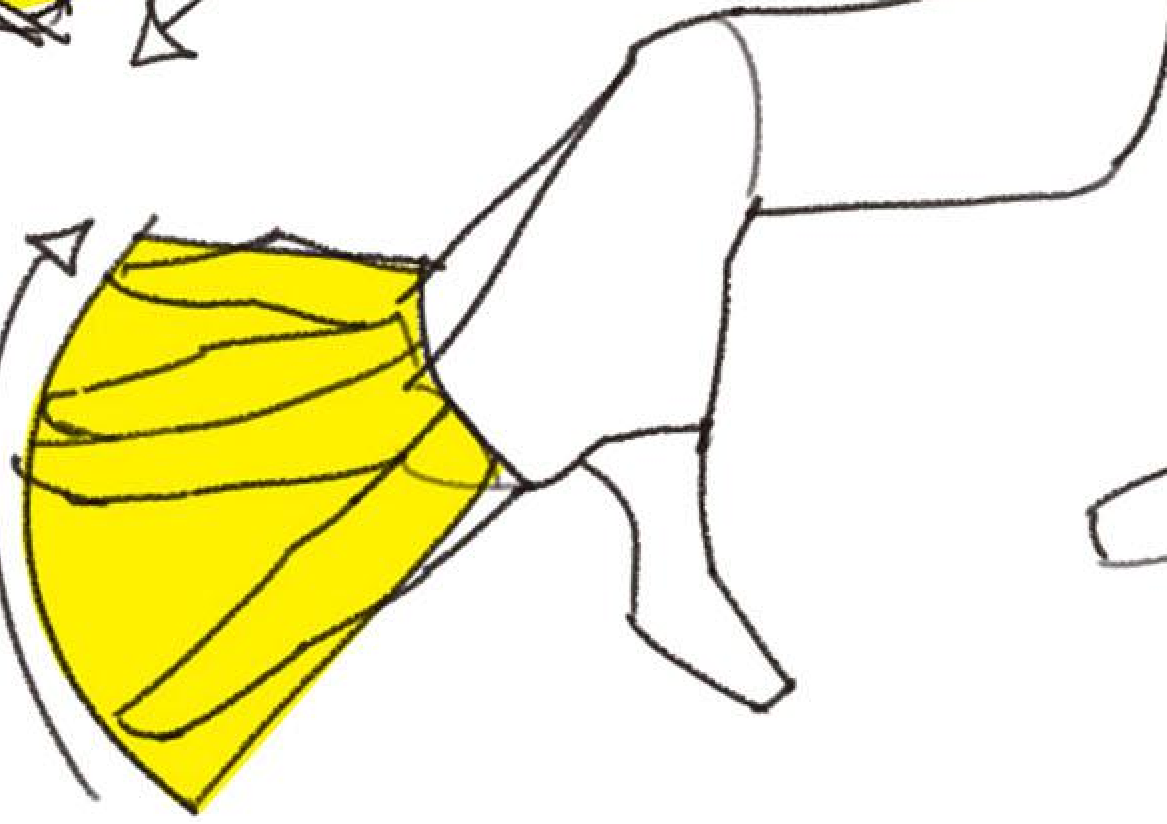




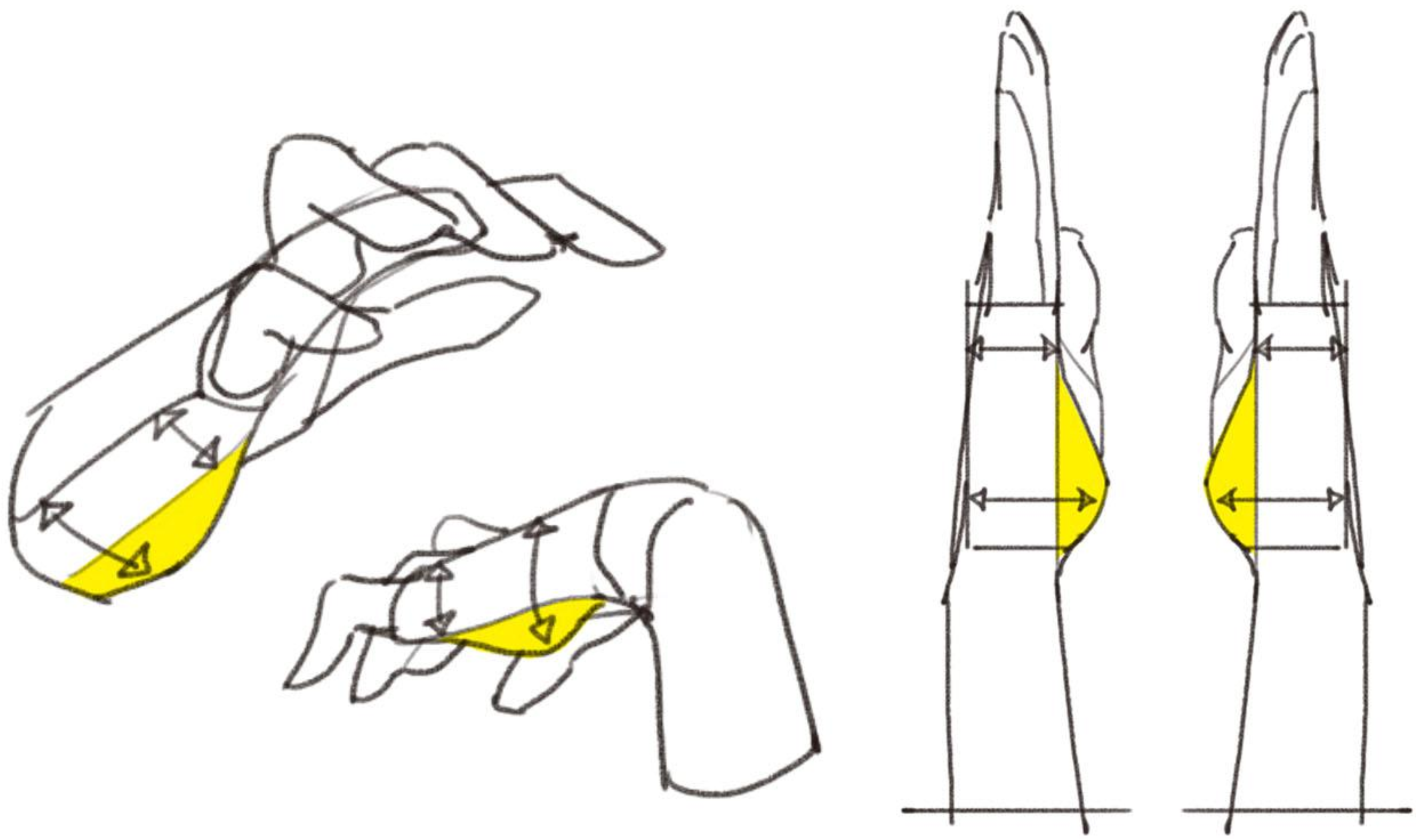
人さし指から小指に
かけて扇形の曲線に
指先を合わせます。

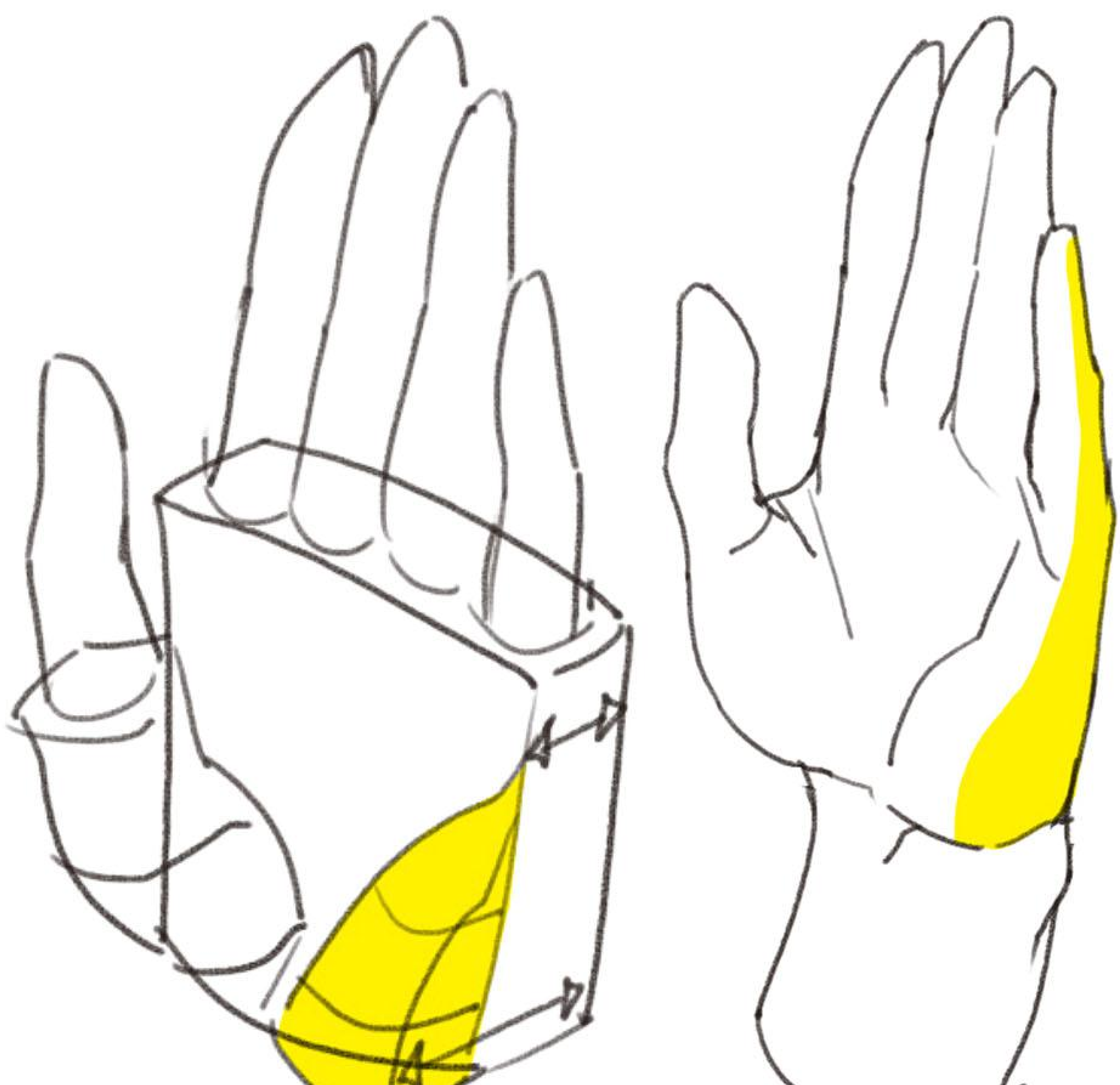




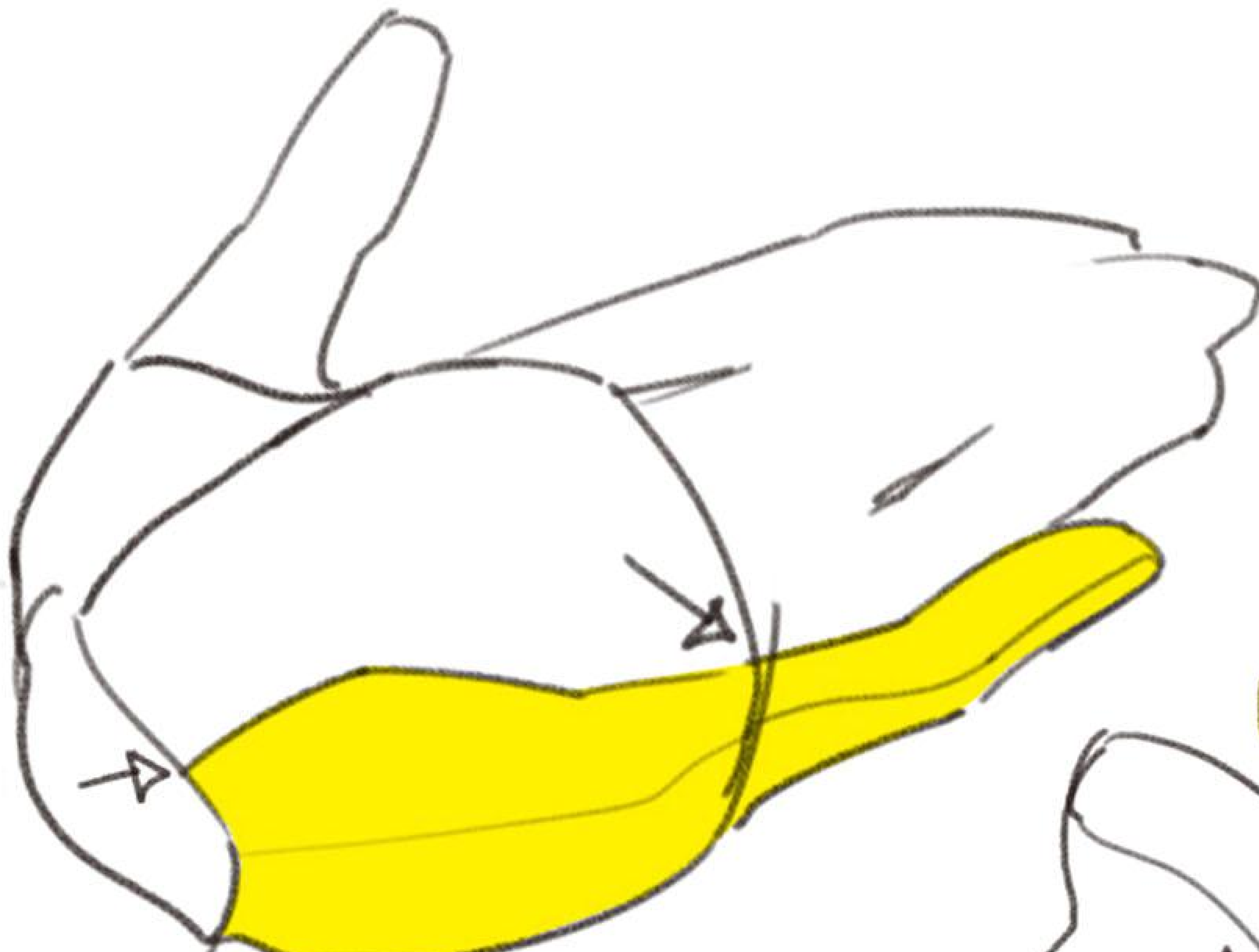


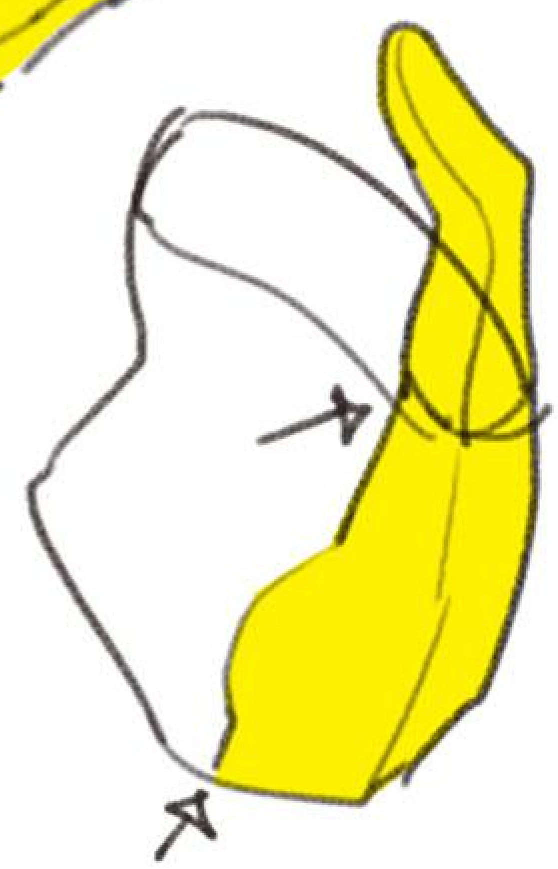


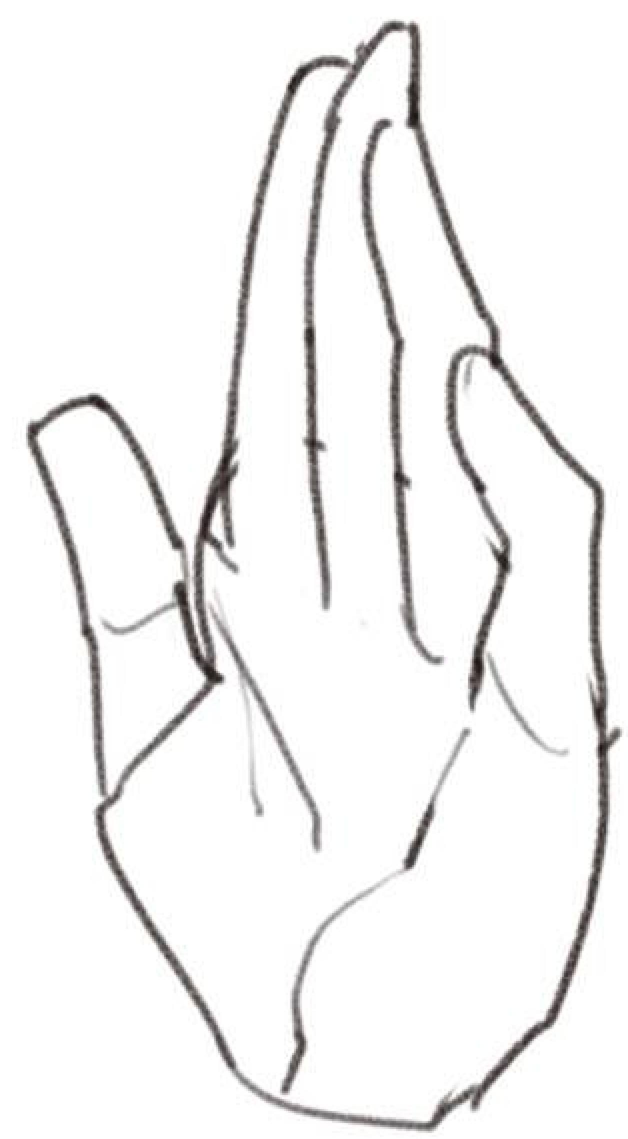




小指側の手のひら
の下のほうは、やや
膨らませます。



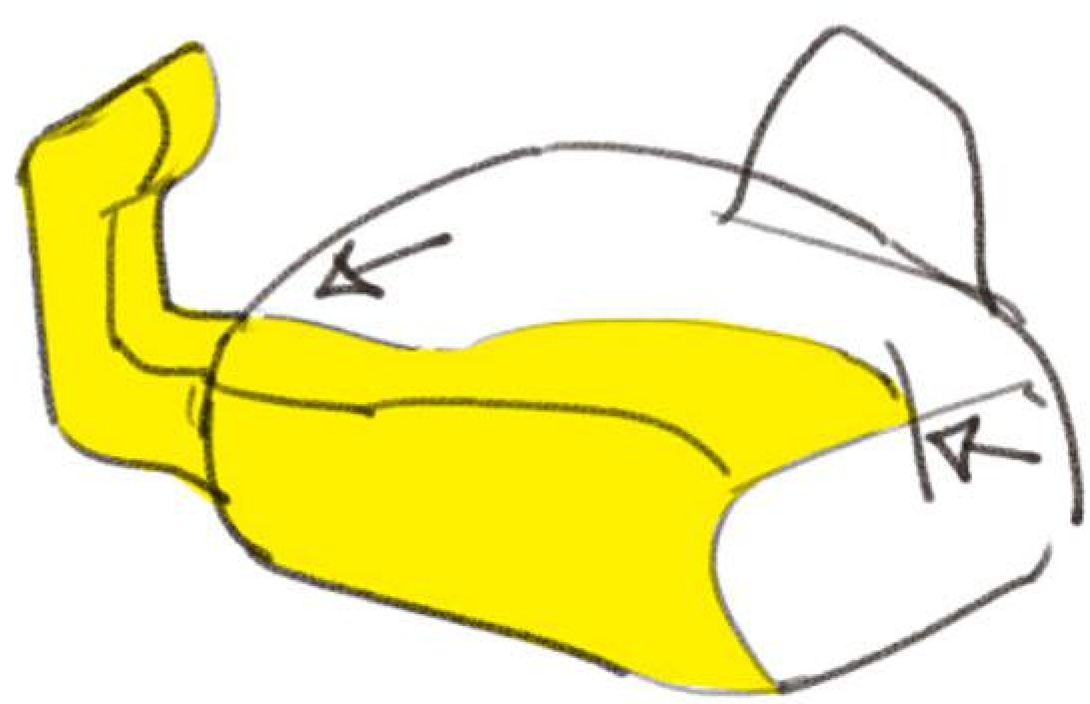


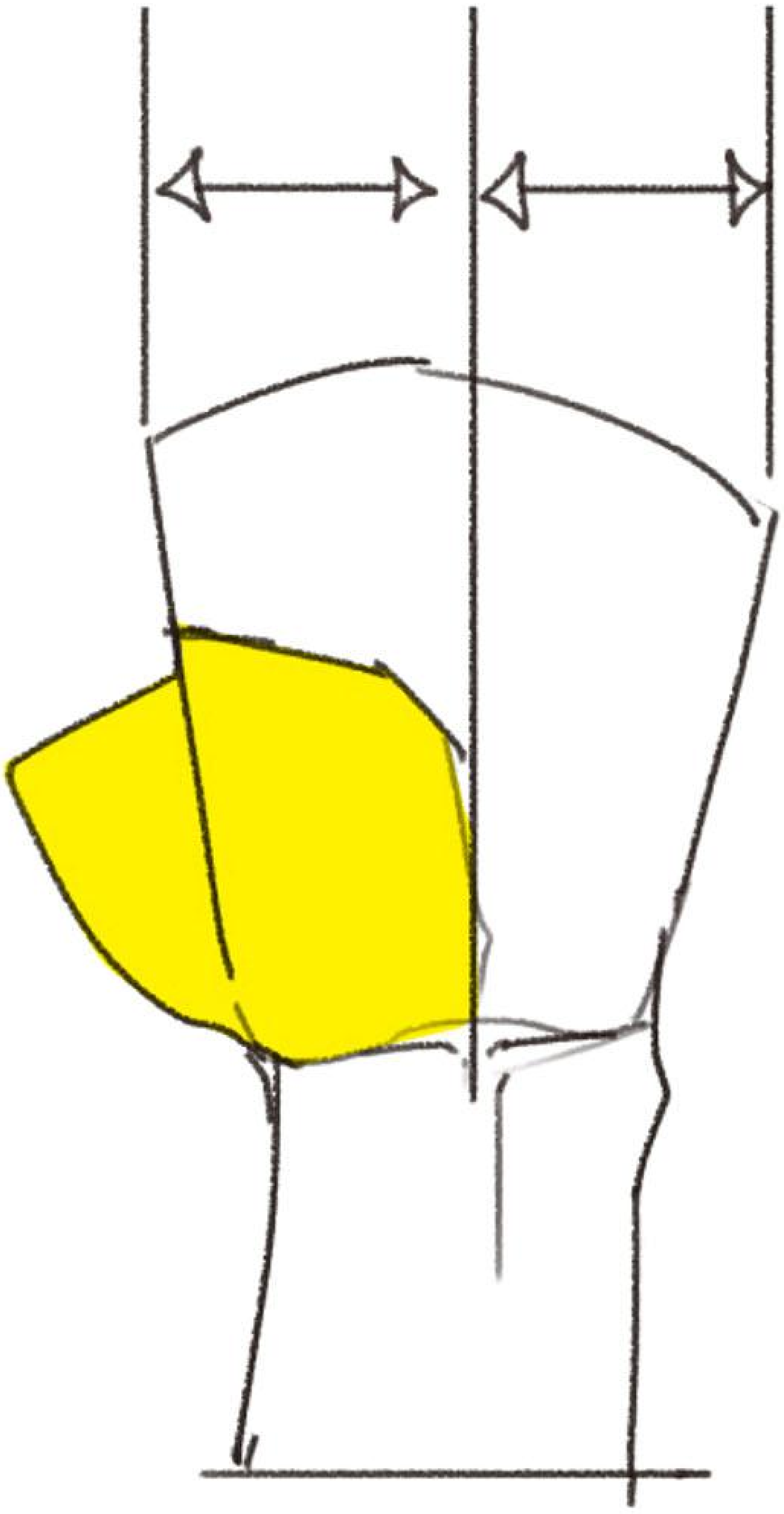


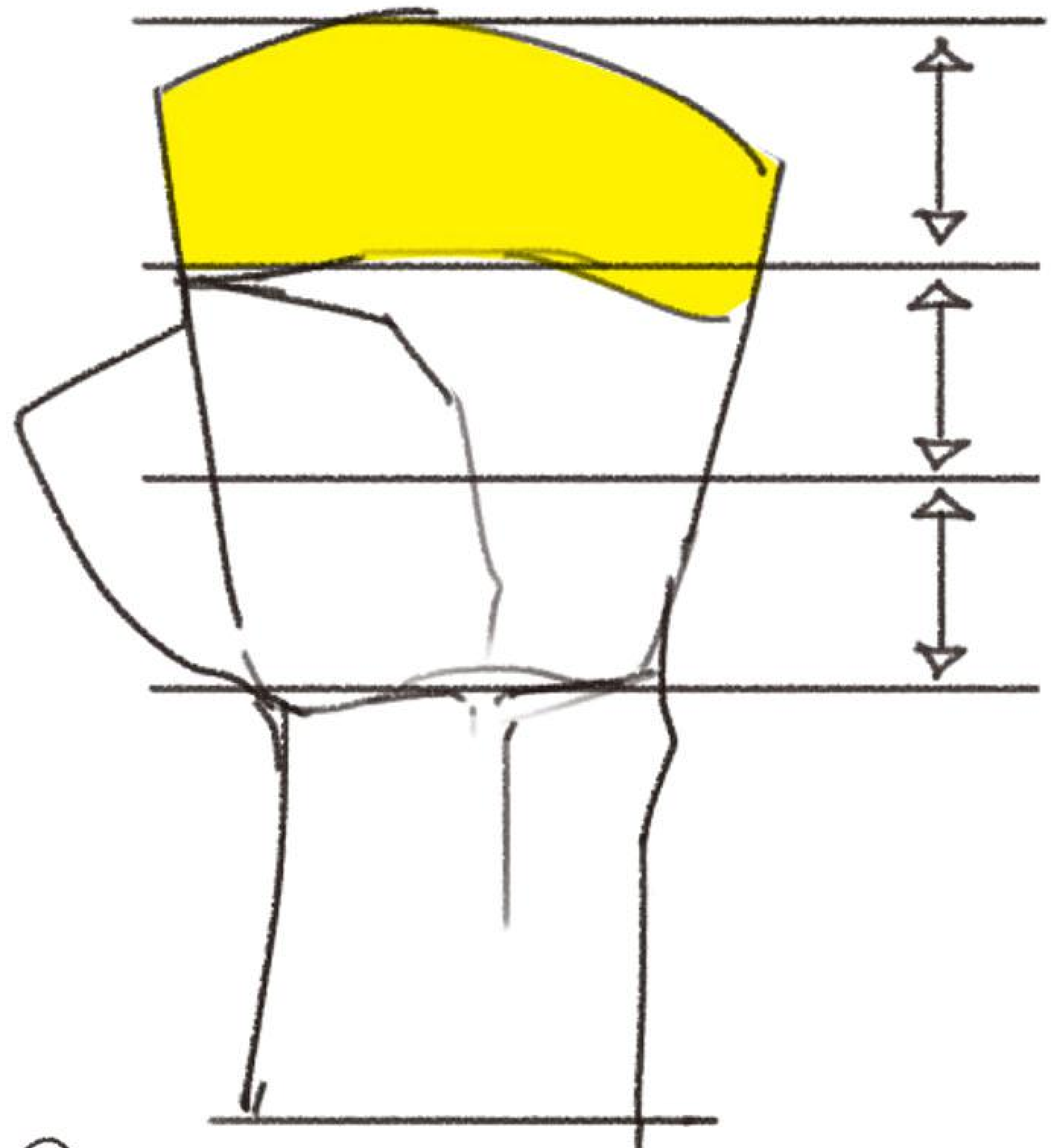


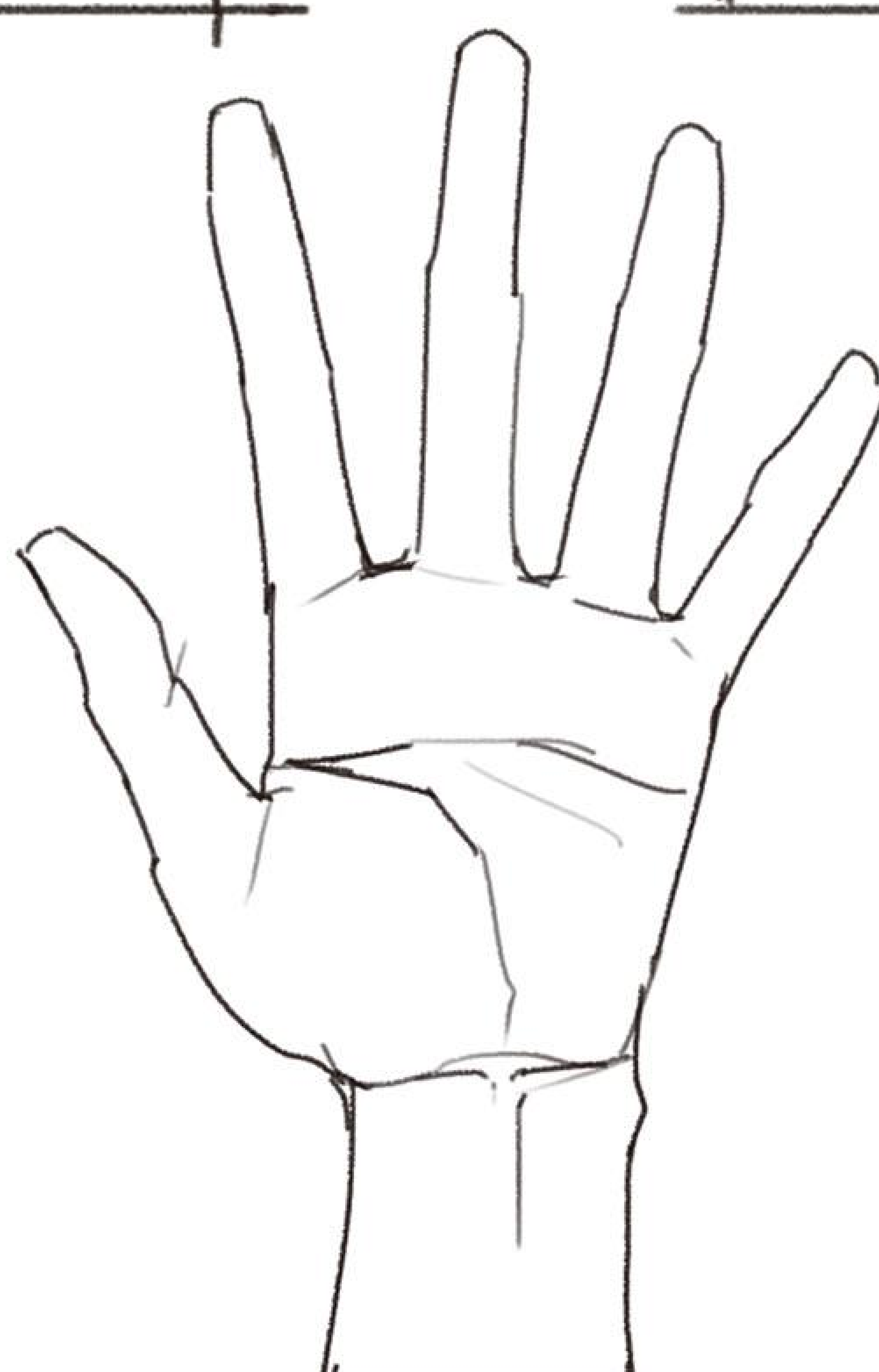
小指の体積感を意識しながら、
小指と手首の間を上手くつな
げるイメージで、手のひらのカ
タマリの形を作ります。



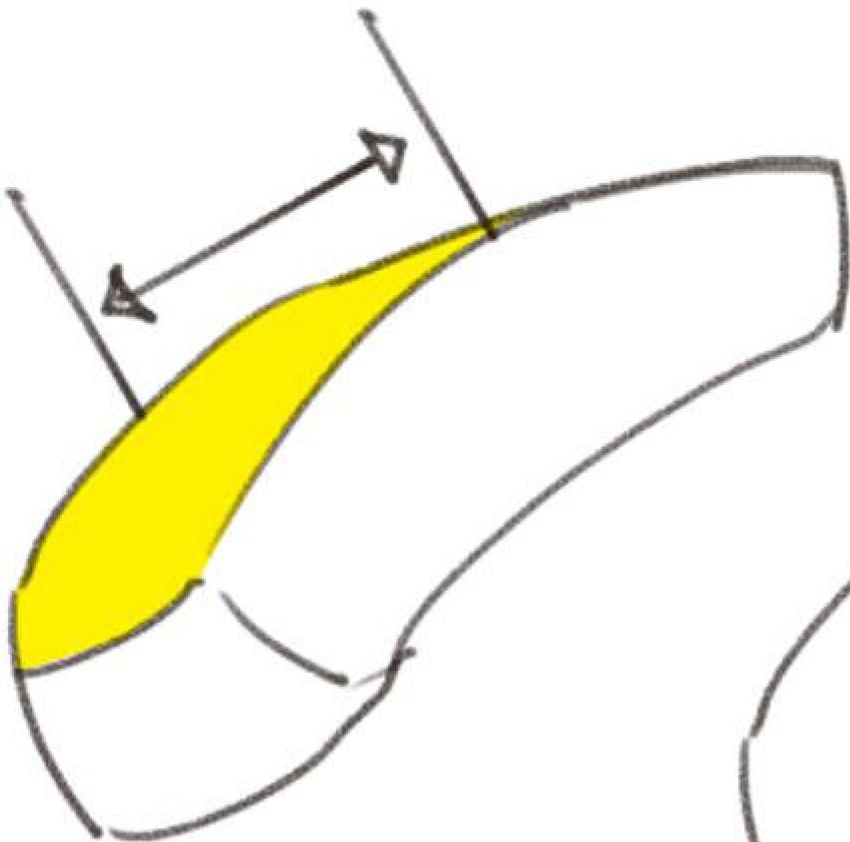


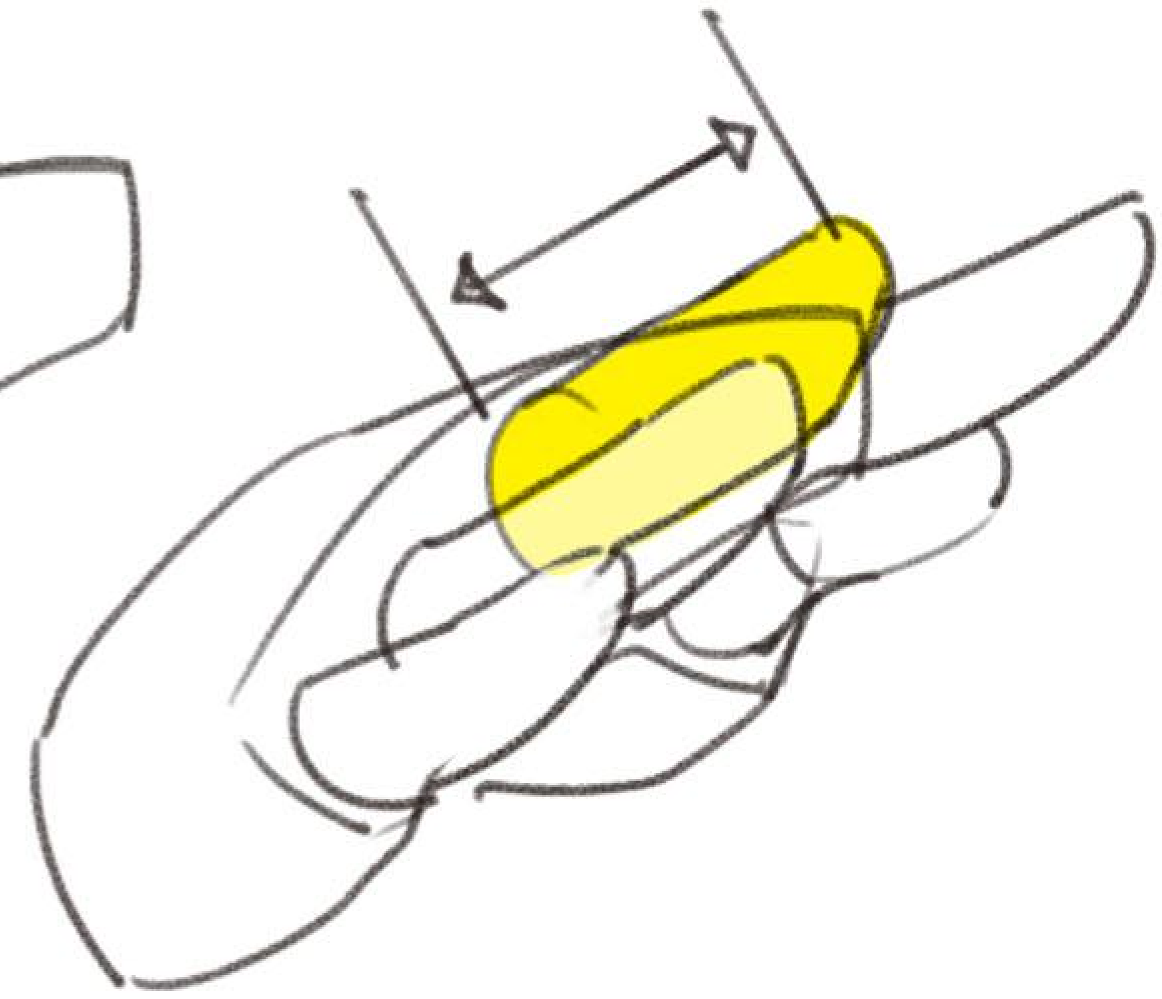


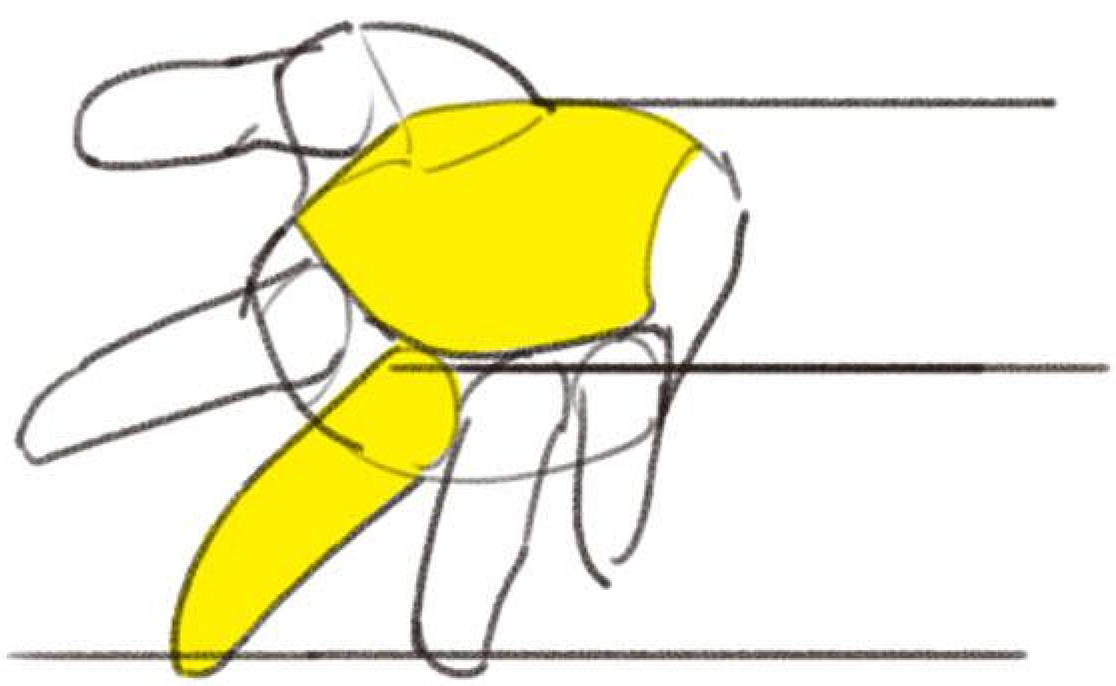


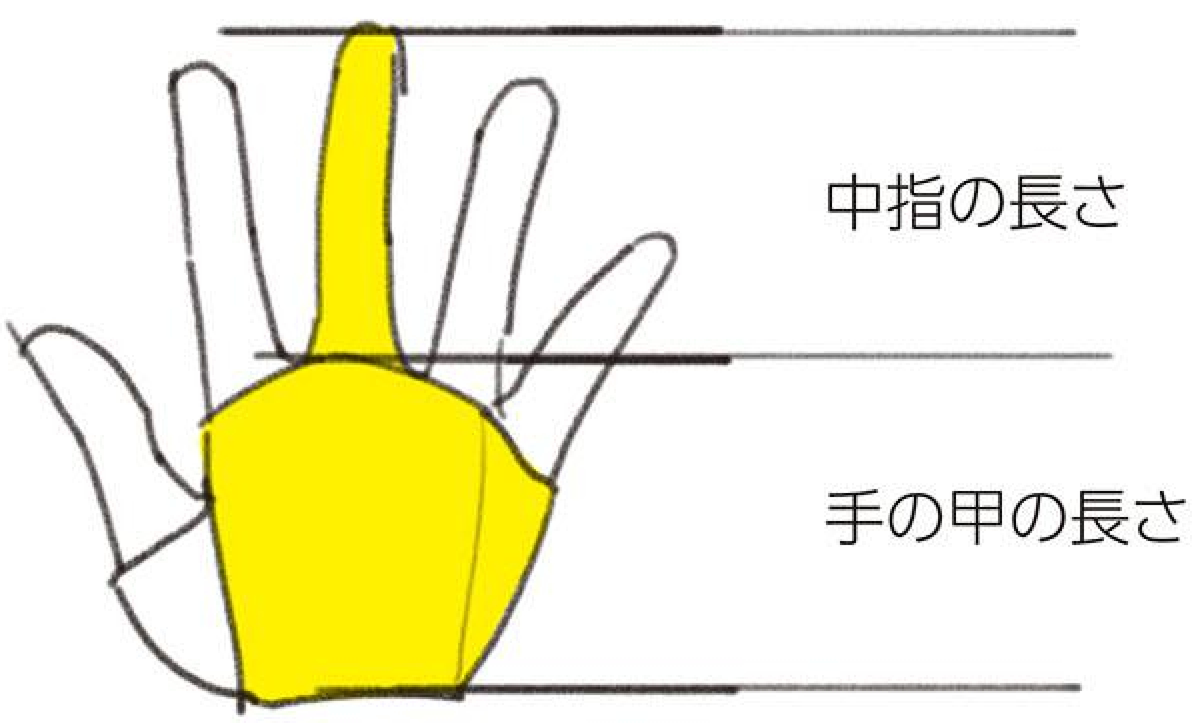


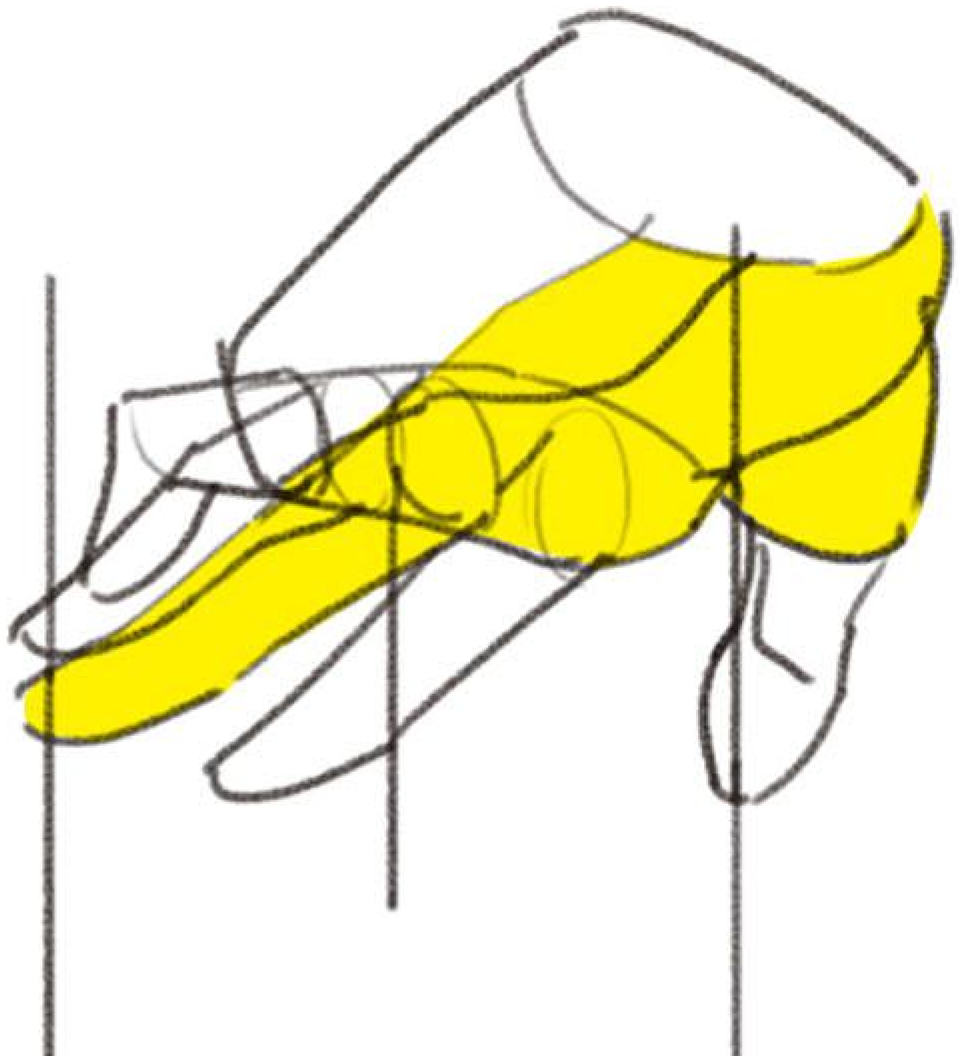
手のひらを横に3等分、
縦に2等分に分けて手
相を描きます。





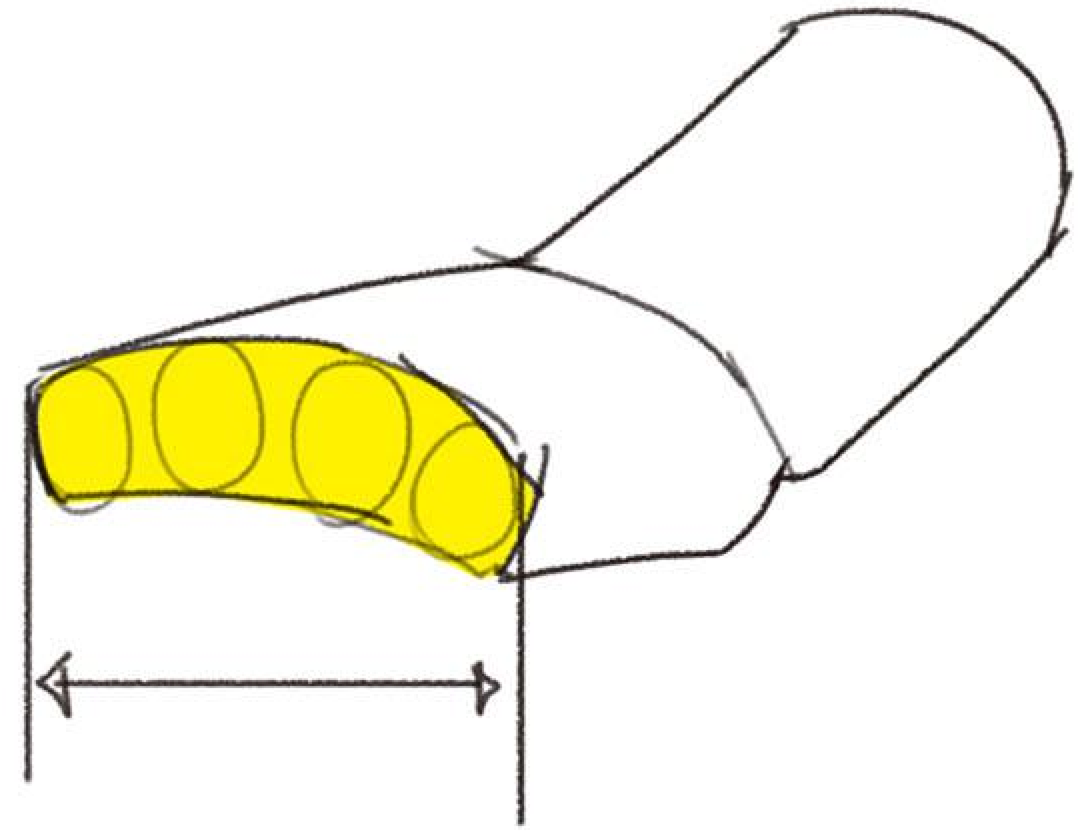




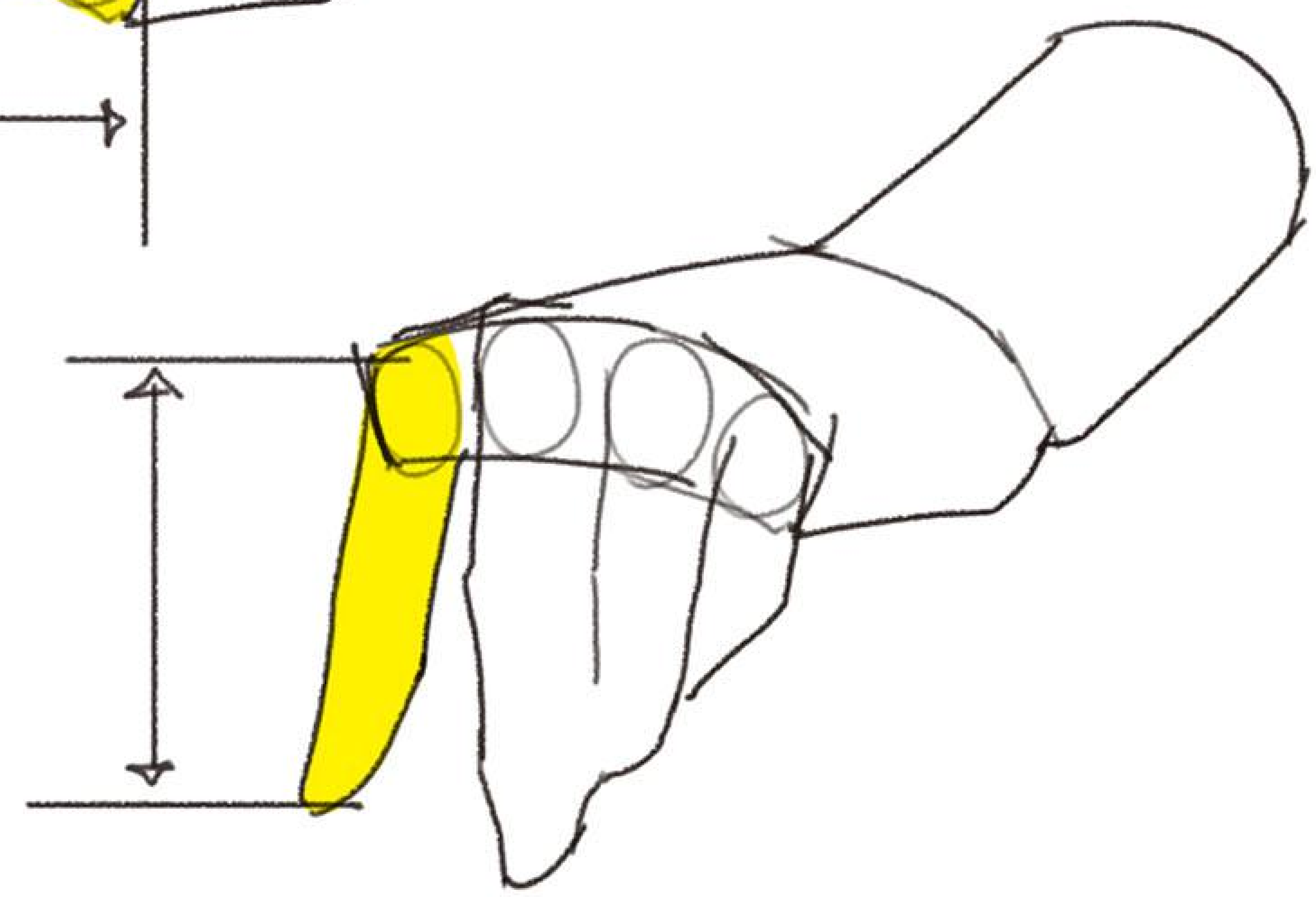


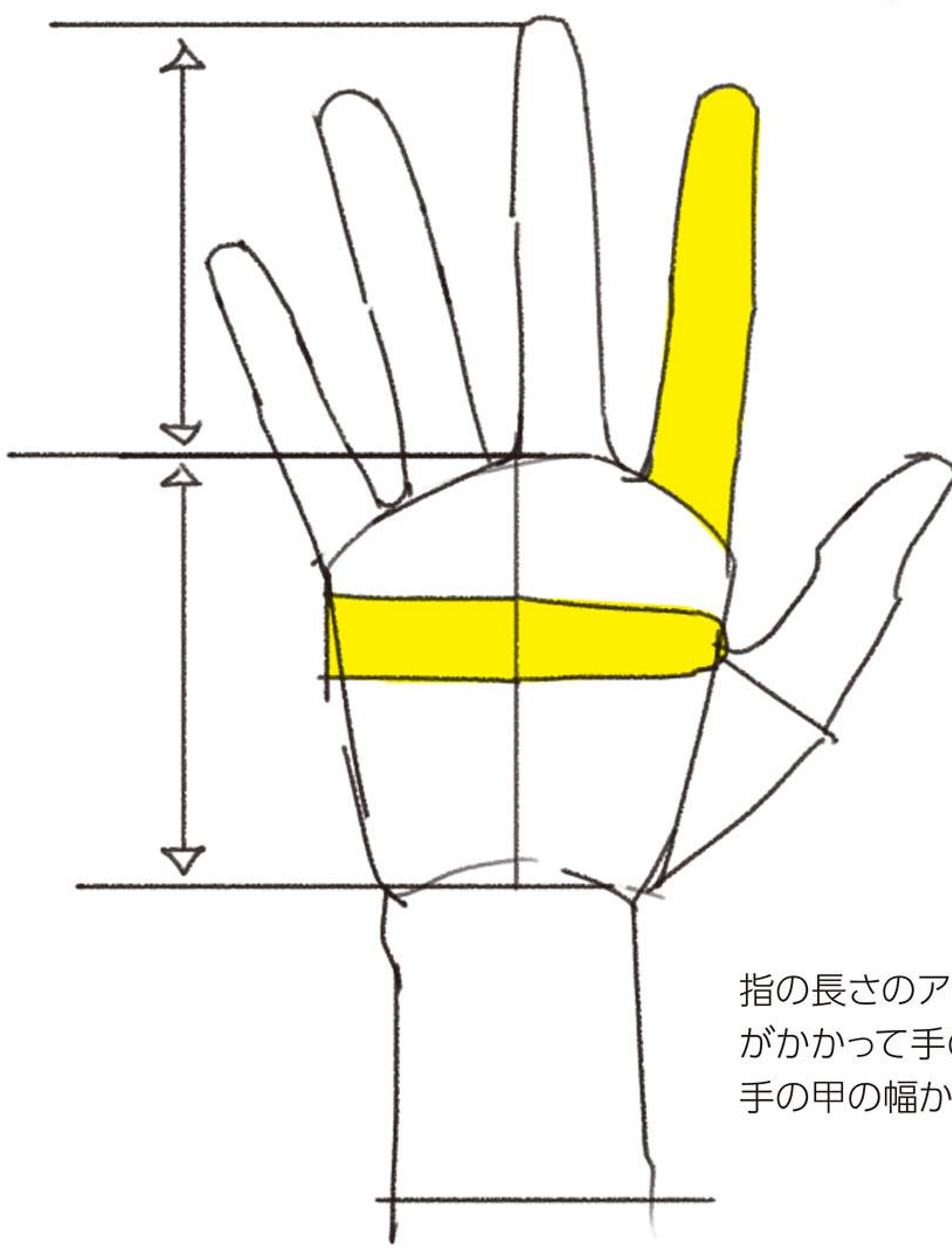


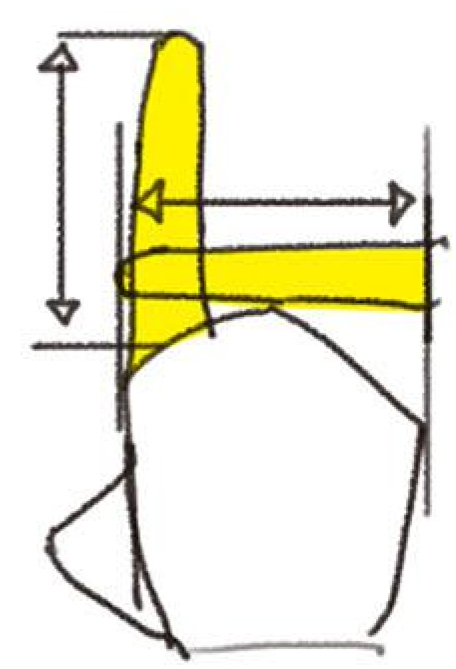
手にパースがかかるときは、手のひらや手の甲の長さと中指の長さの見当をつけて、長さを調整します。

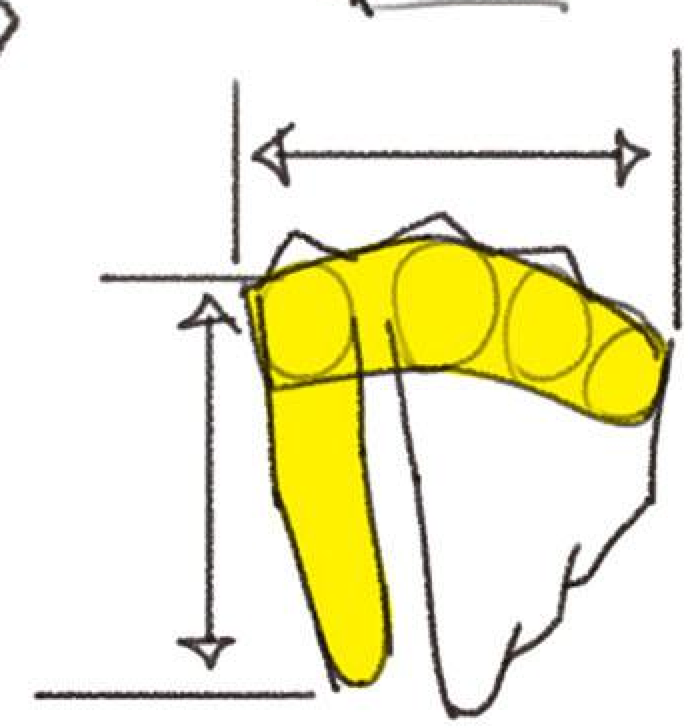


手の甲の長さは中指の長さと
同じくらいで、手の甲の幅は人
さし指の長さと同じくらいです。

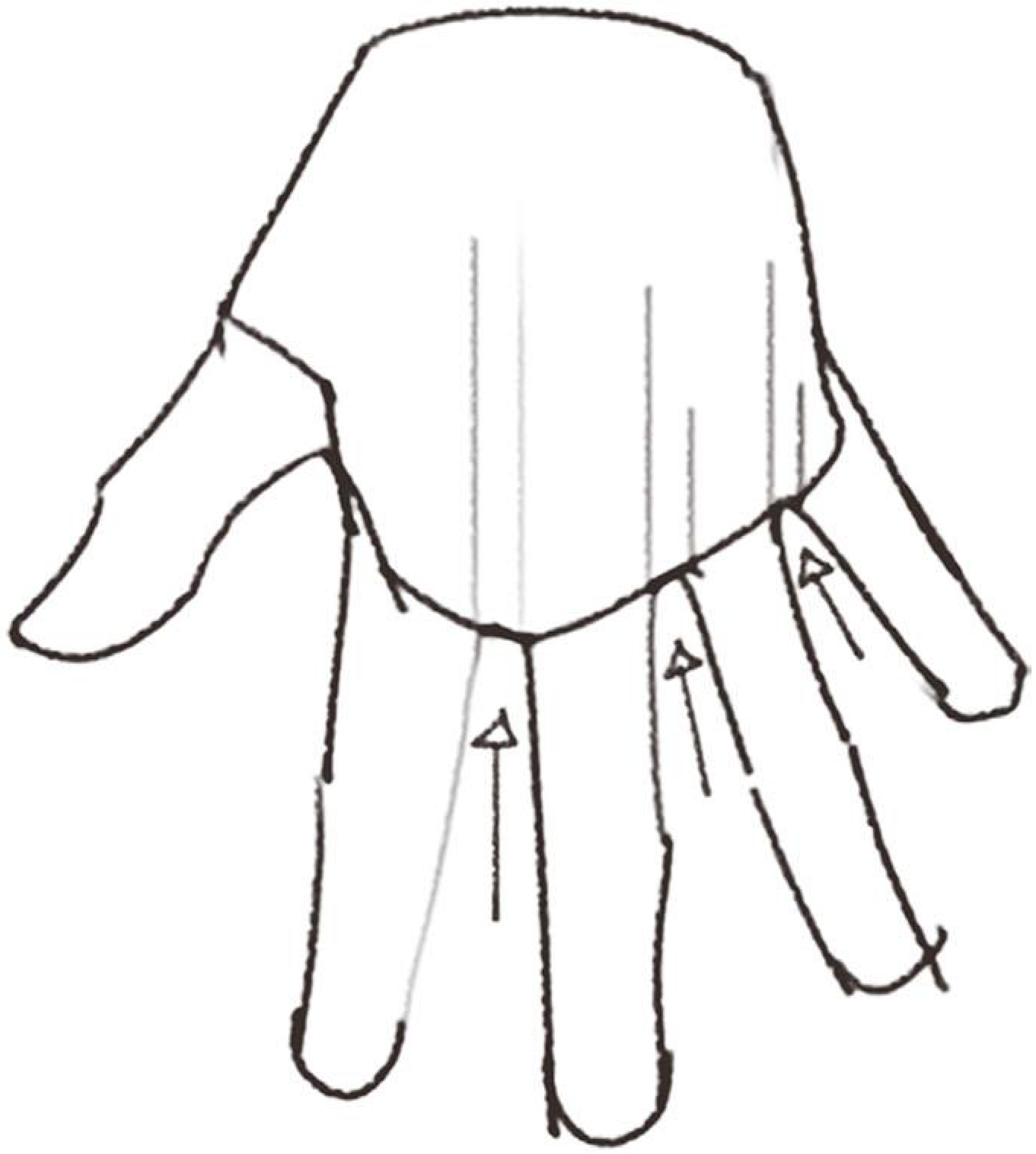




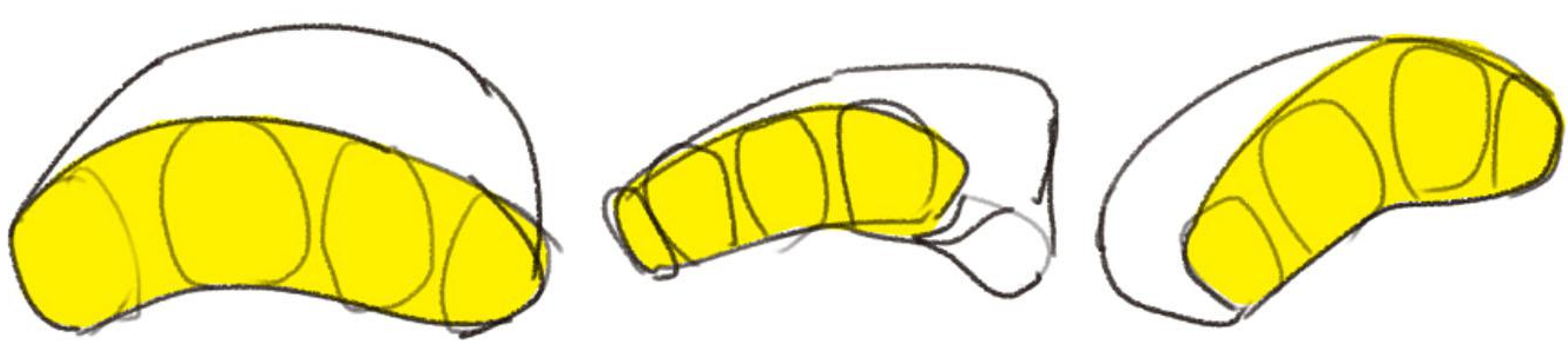


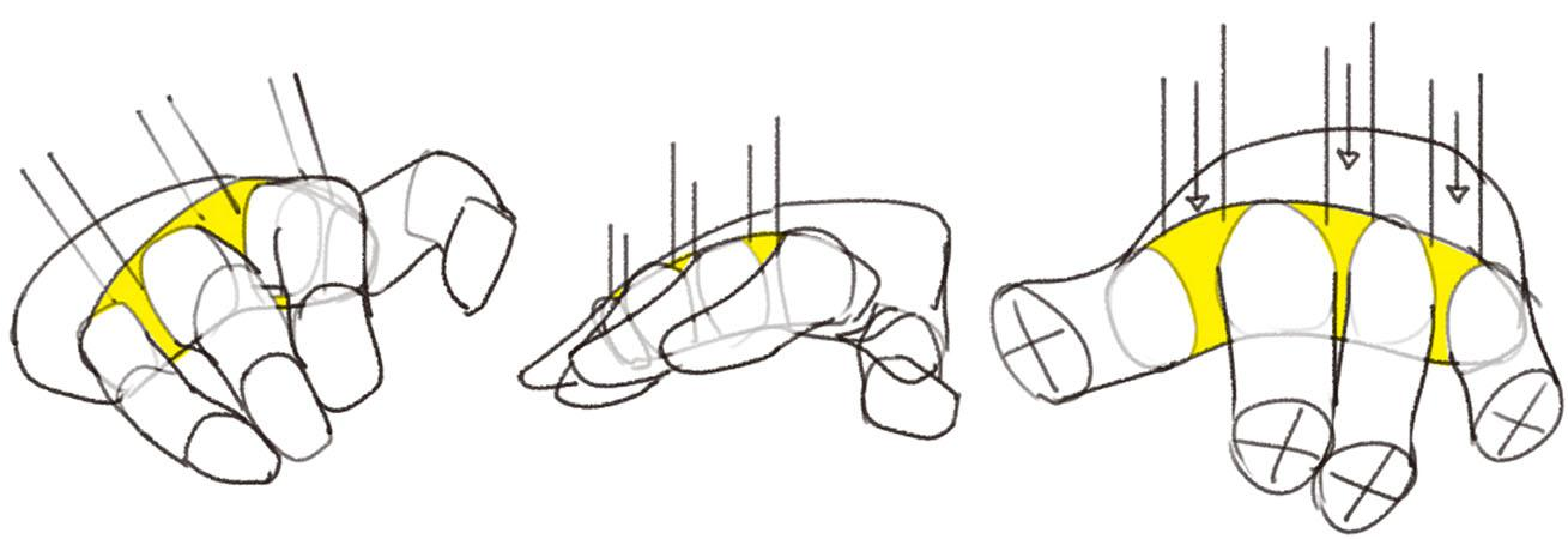


指の長さのアタリをとるときに、手の甲にパース
がかかって手の甲の長さがわかりにくい場合は、
手の甲の幅から指の長さを予測できます。

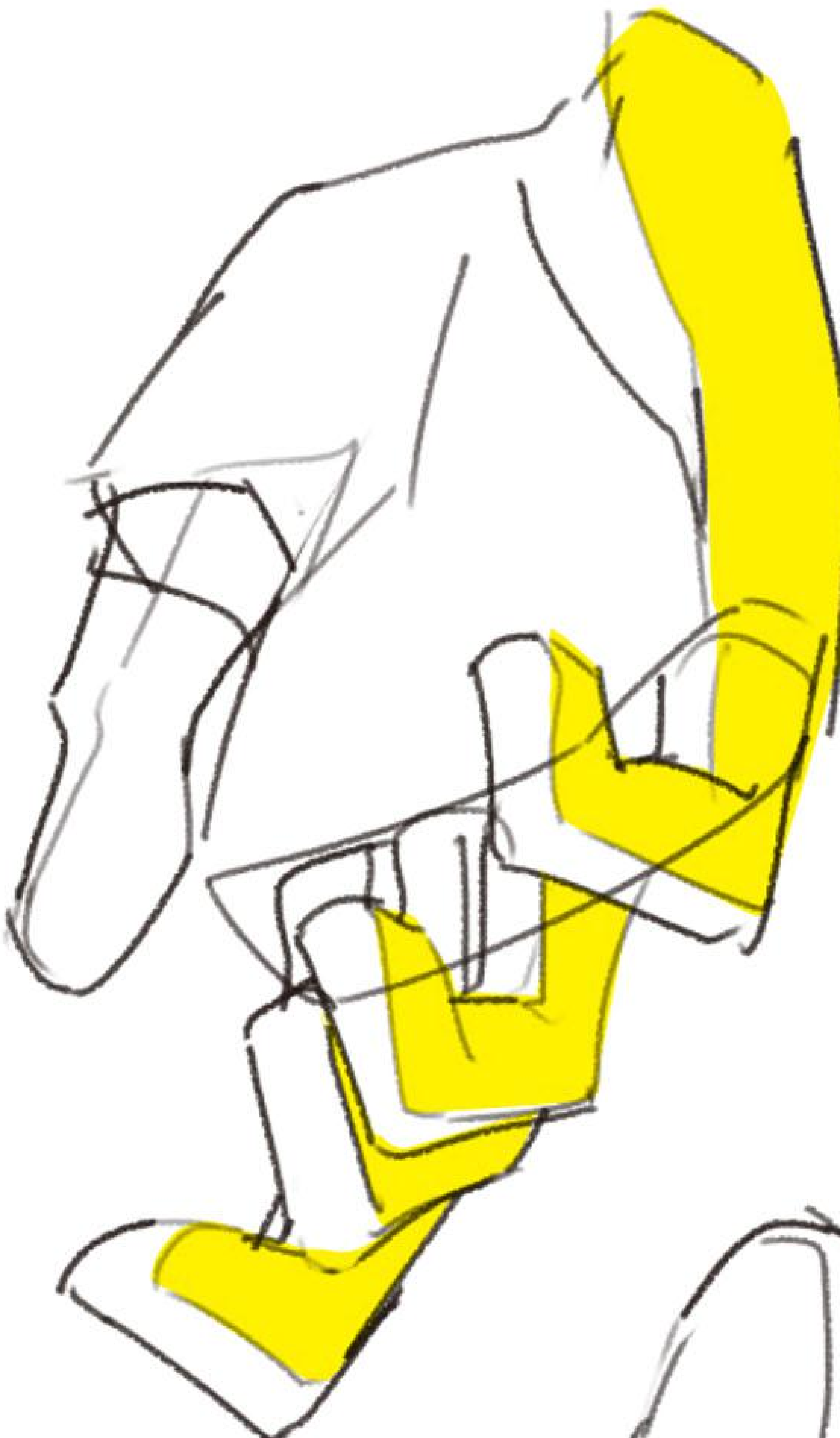


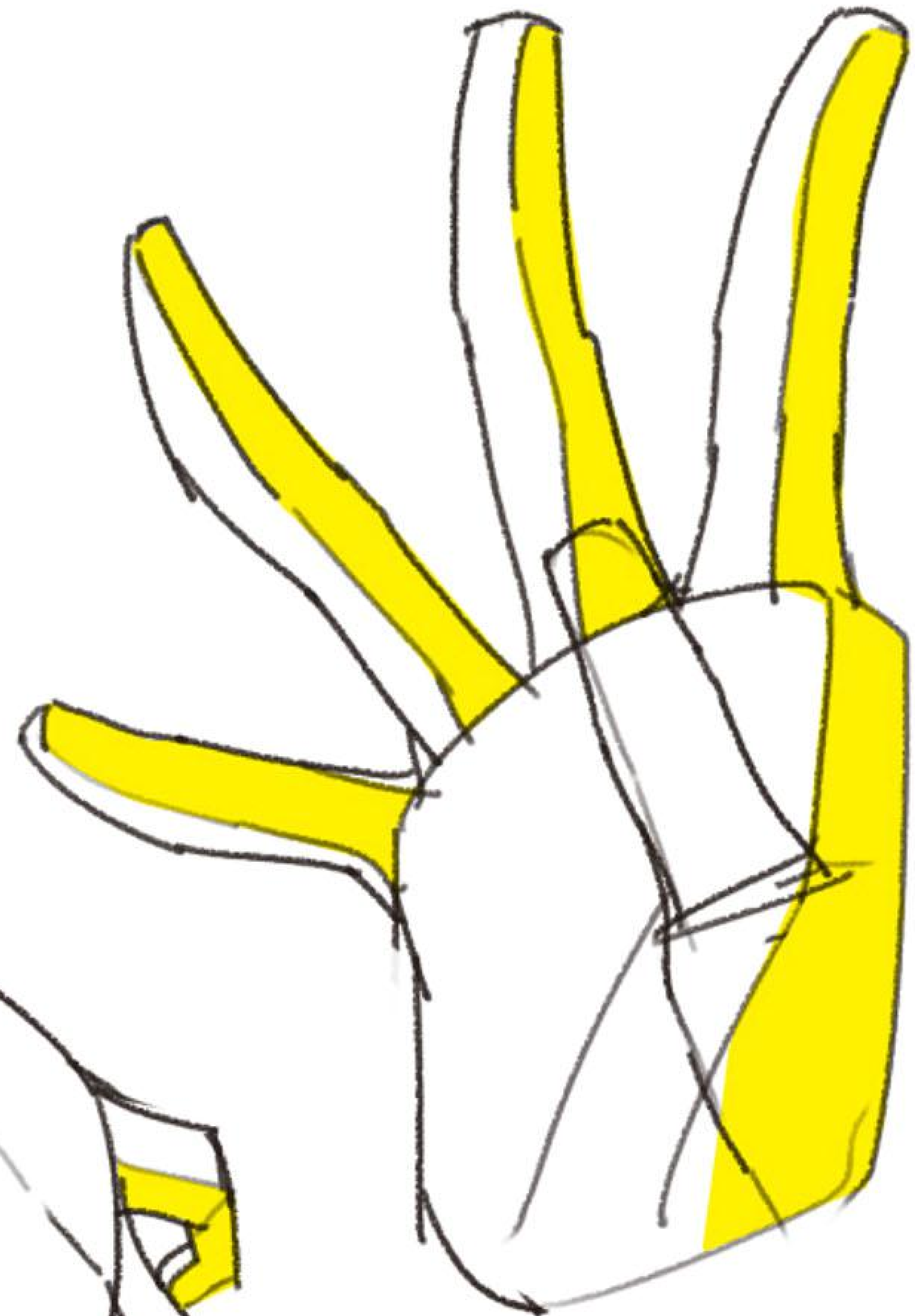
手の先が画面側に向くときは、指の間に空間を作るとよいでしょう。角度と動きに応じてこの空間が広くなったり狭くなったりします。

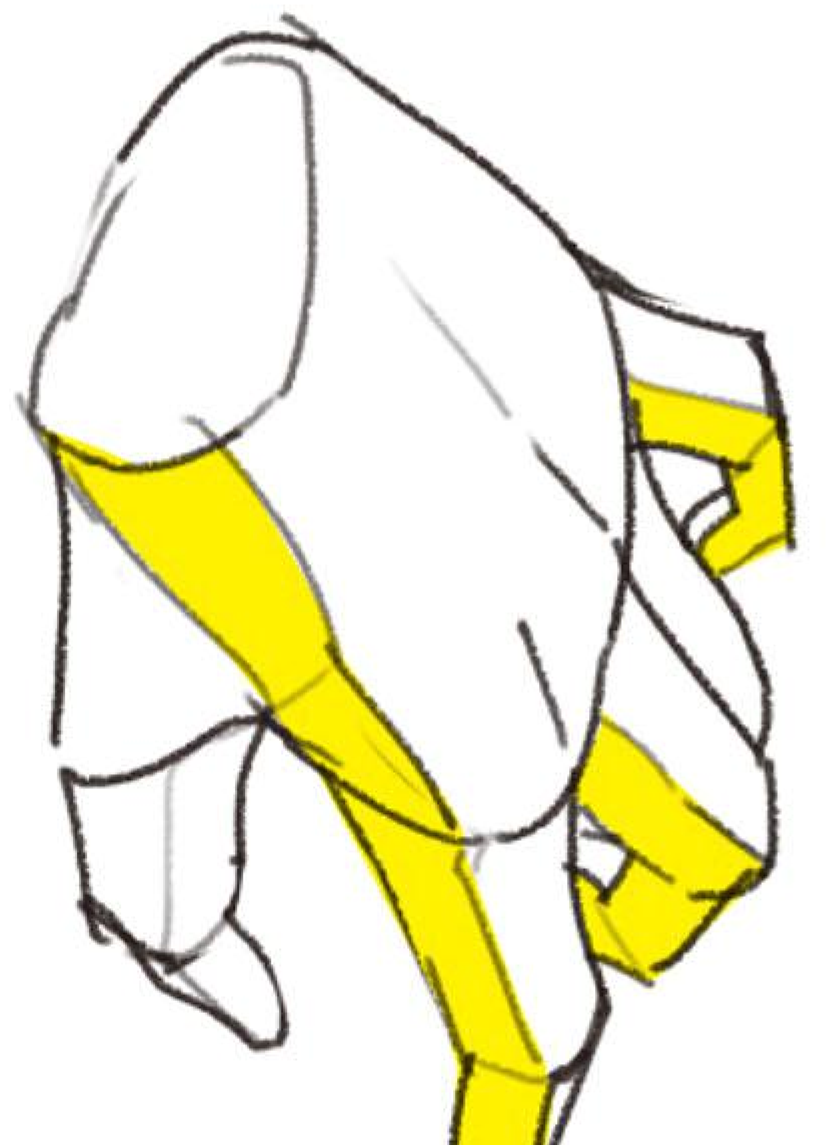


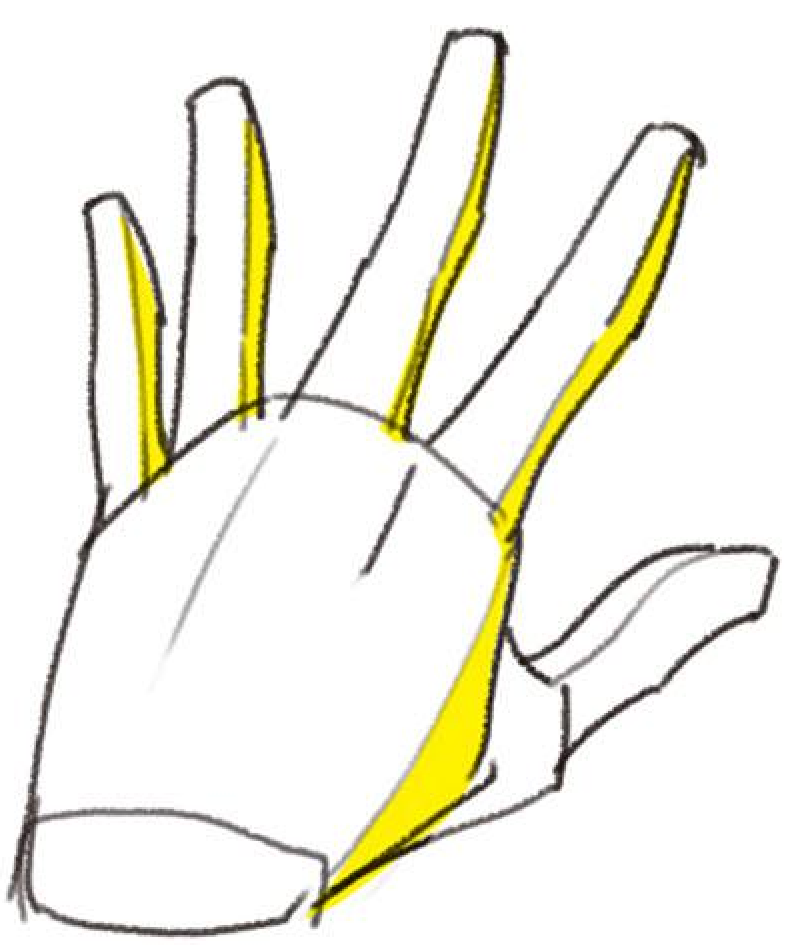


手



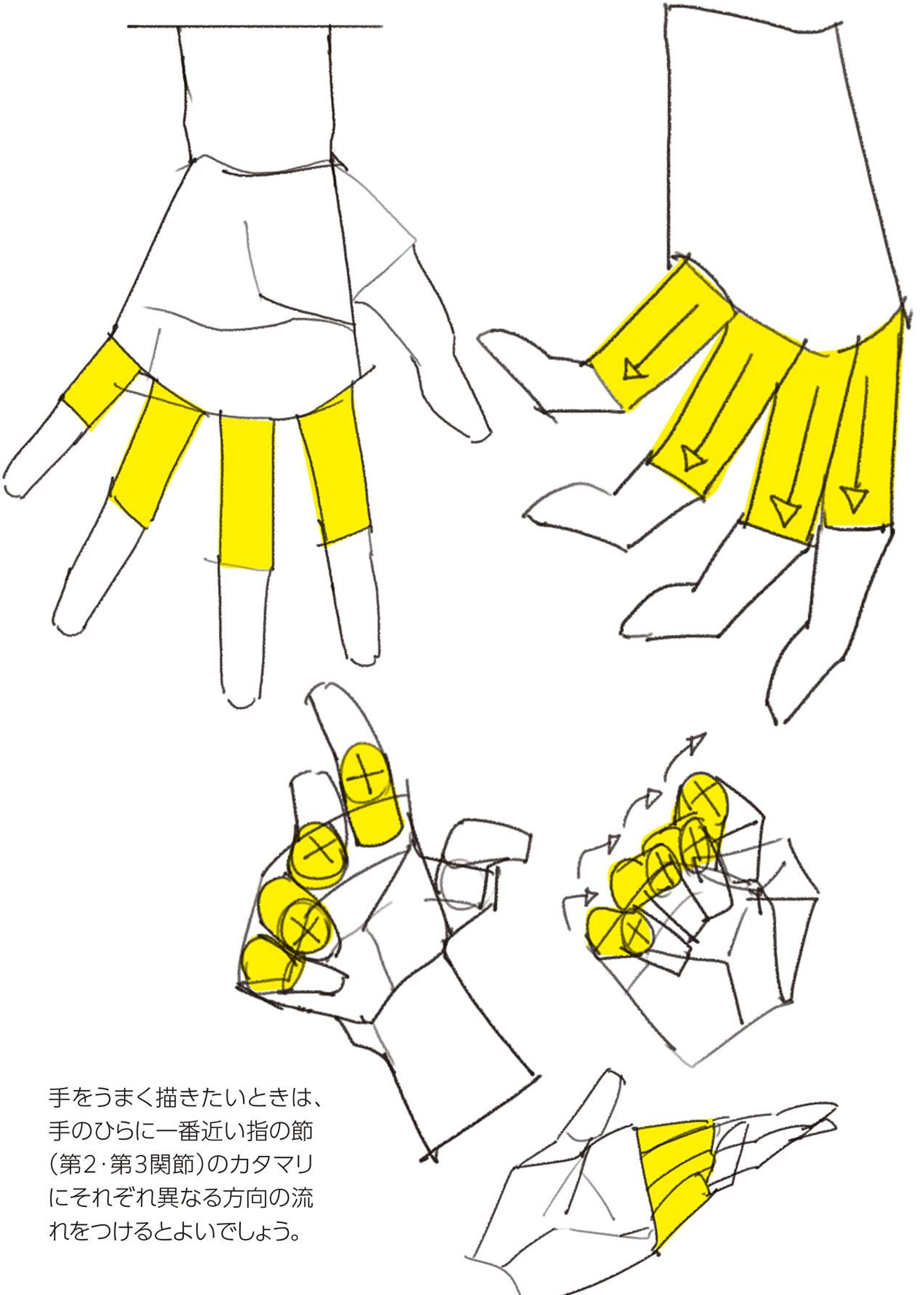




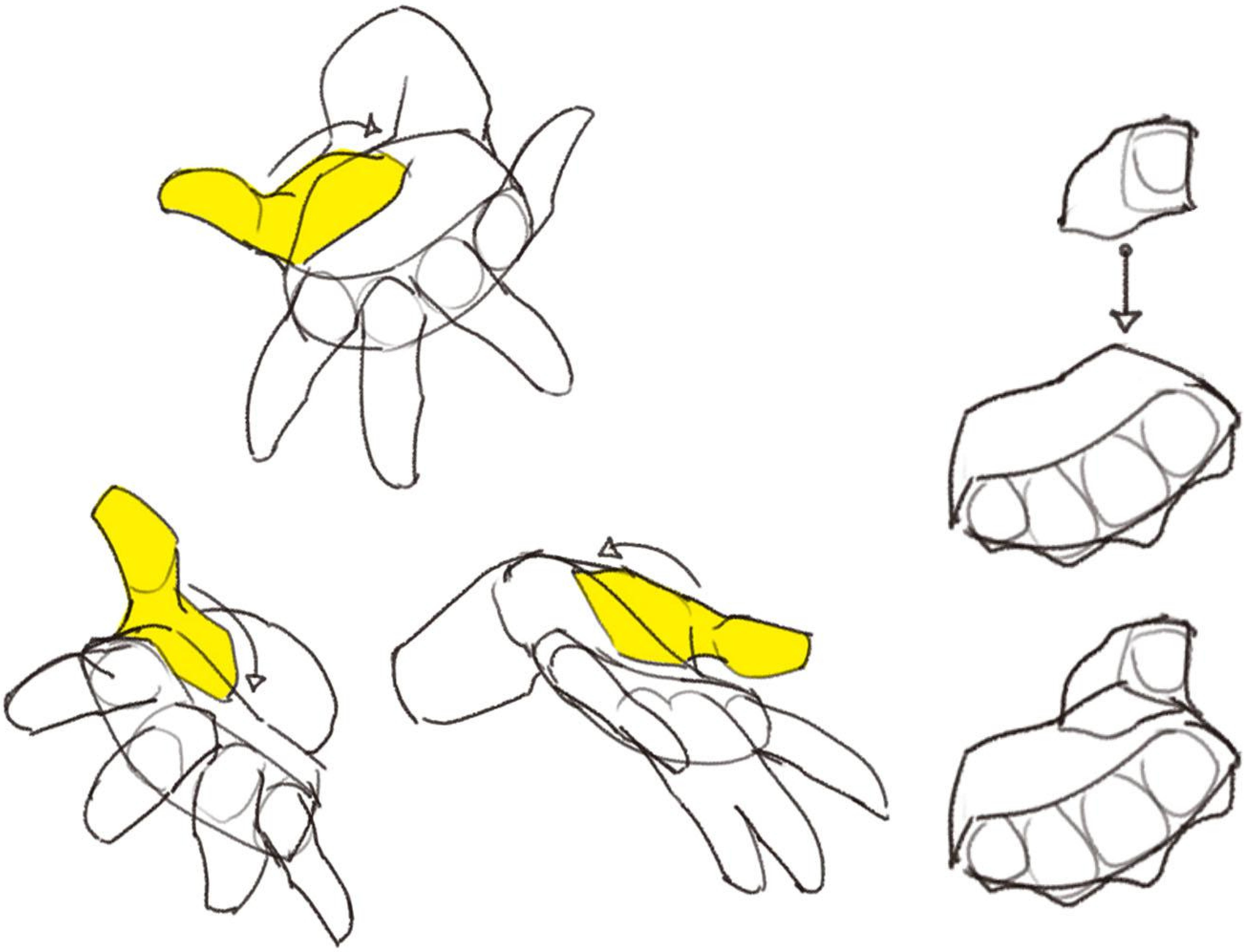




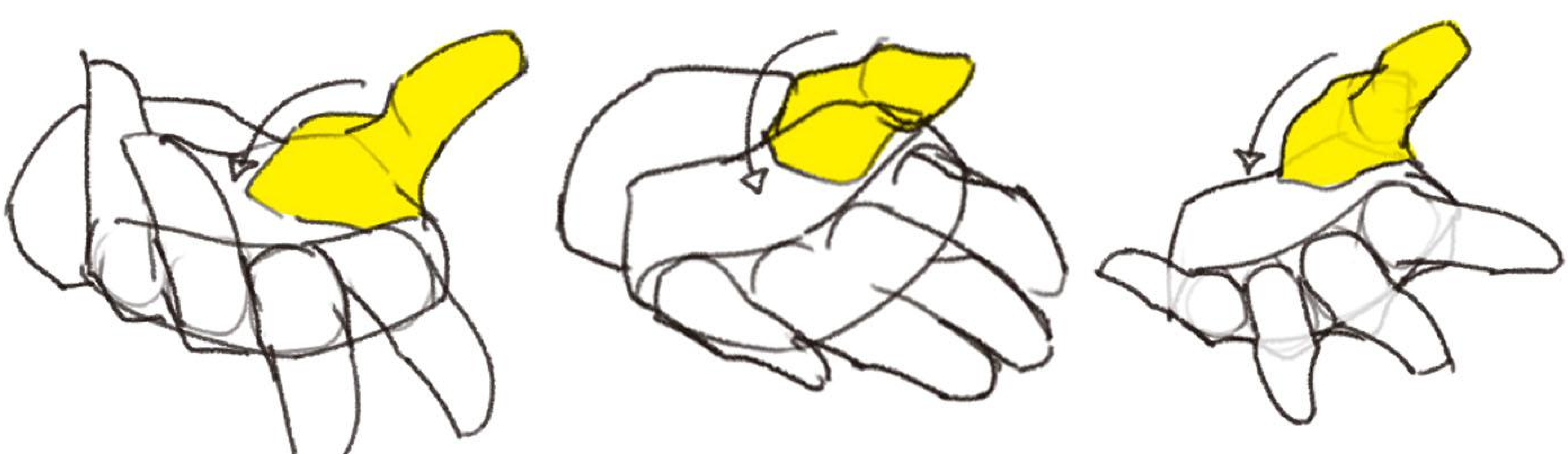
手のひら(手の甲)の側面と4本の指の側面は、傾く角度が同じになります。親指は動く範囲が異なるので、角度が違います。

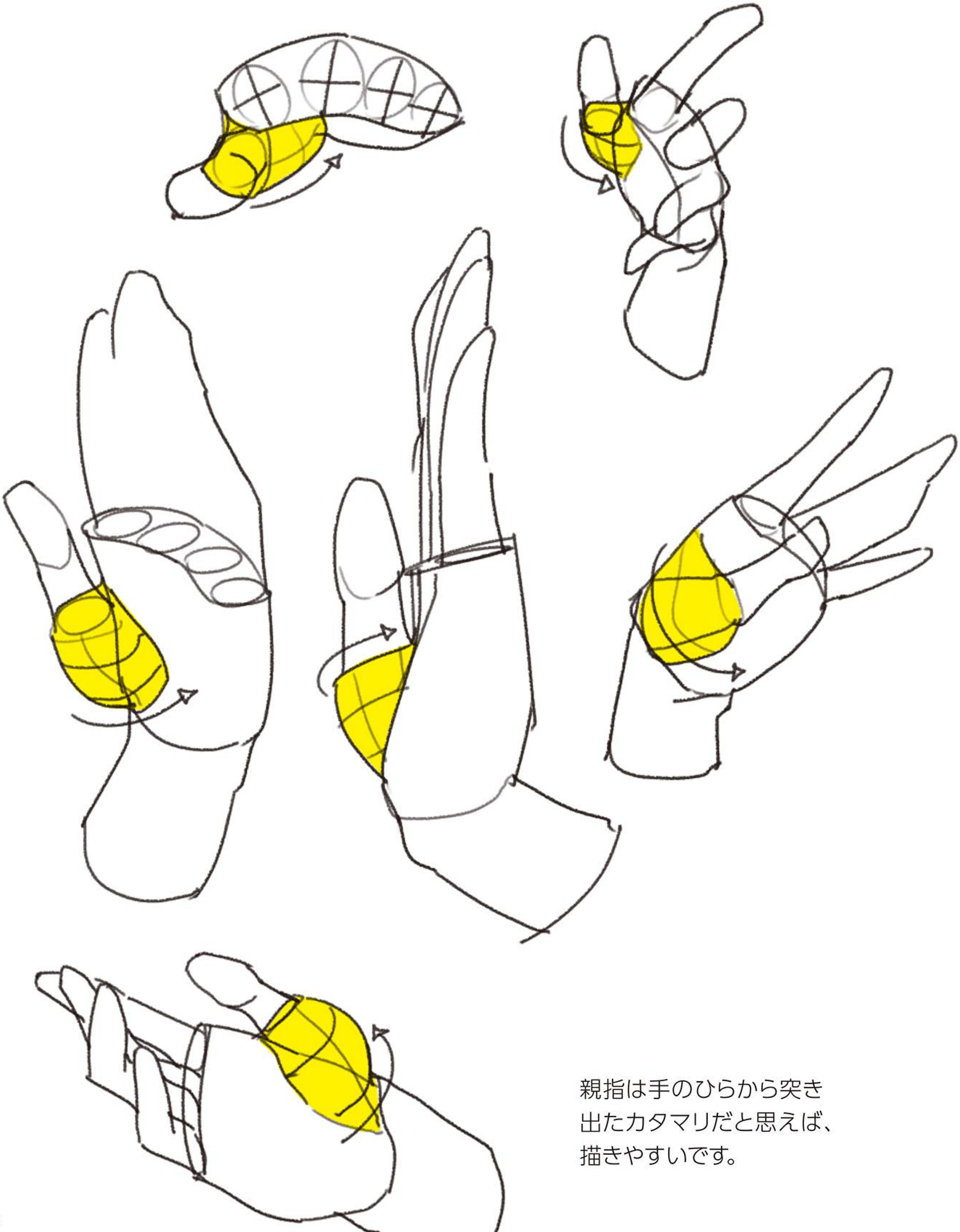


手をうまく描きたいときは、手のひらに一番近い指の節(第2·第3関節)のカタマリにそれぞれ異なる方向の流れをつけるとよいでしょう。

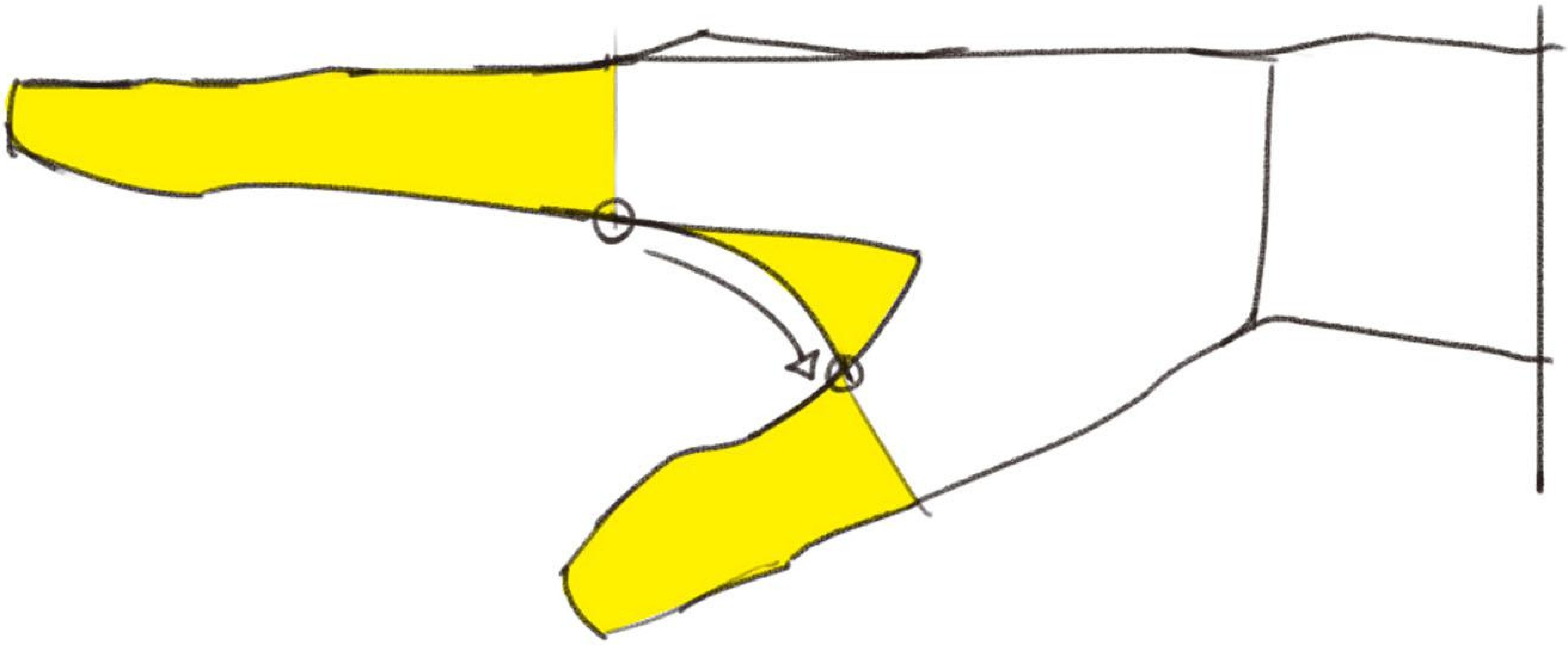


手のひらが見えるように手を差し出したとき、手のひらに親指とつながる盛り上がったカタマリを描いて、小指側の手のひらの厚みとやや差をつけます。

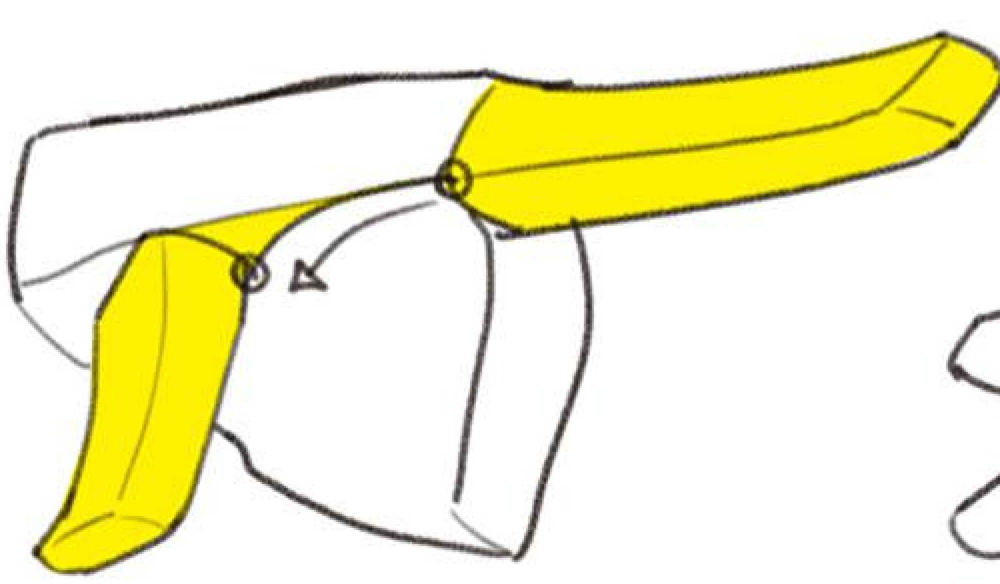


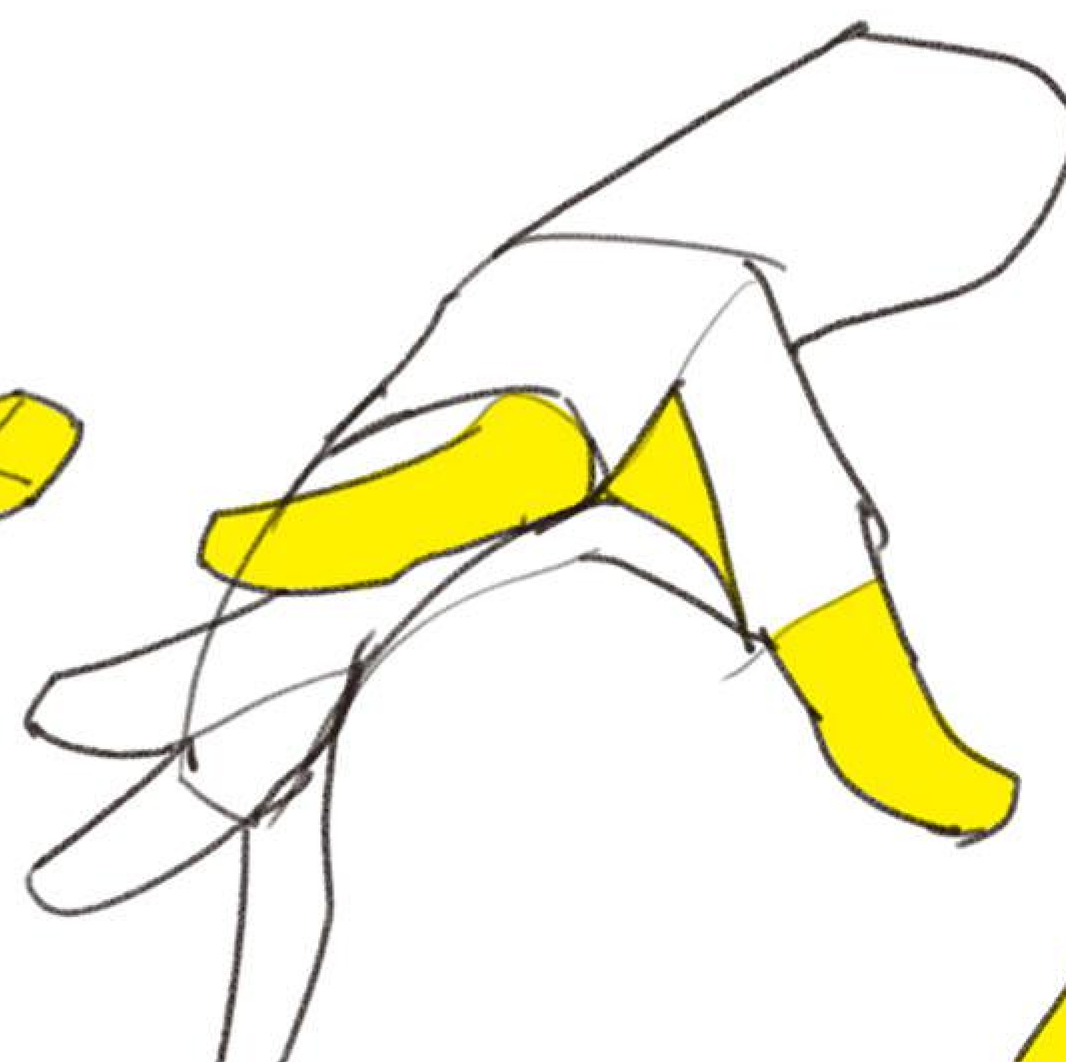


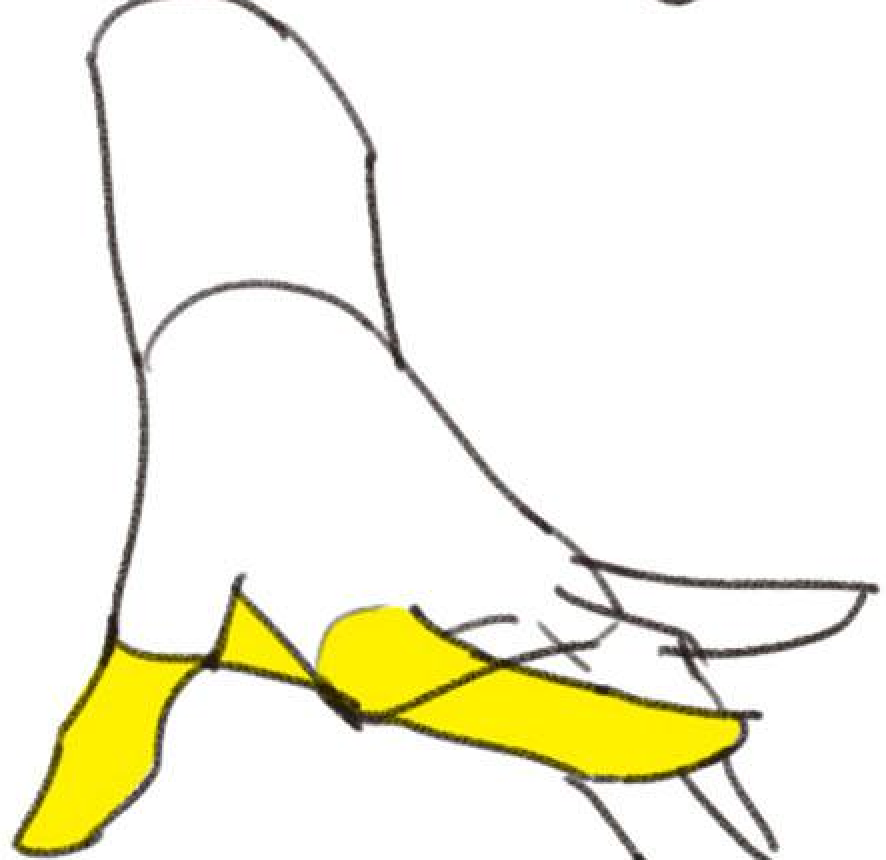
親指は手のひらから突き
出たカタマリだと思えば、
描きやすいです。

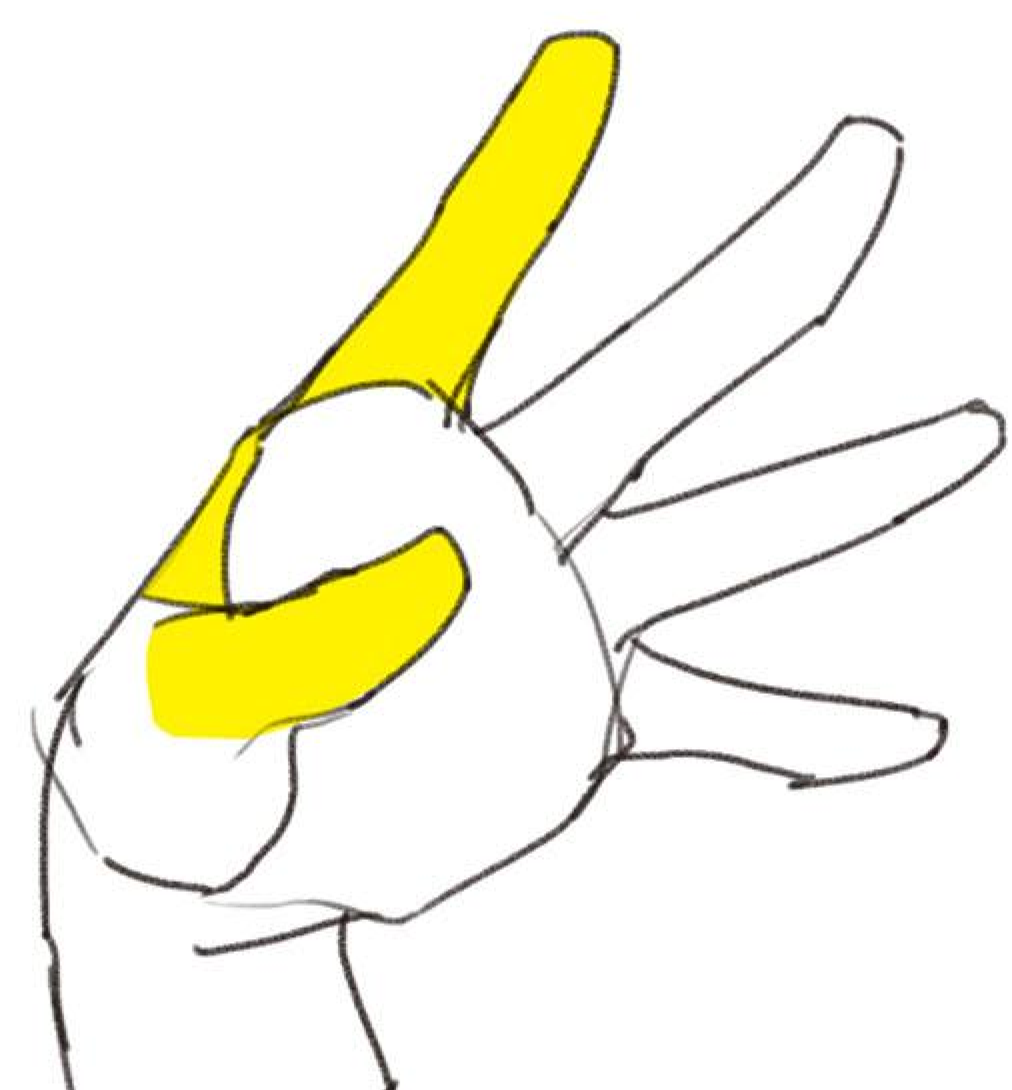


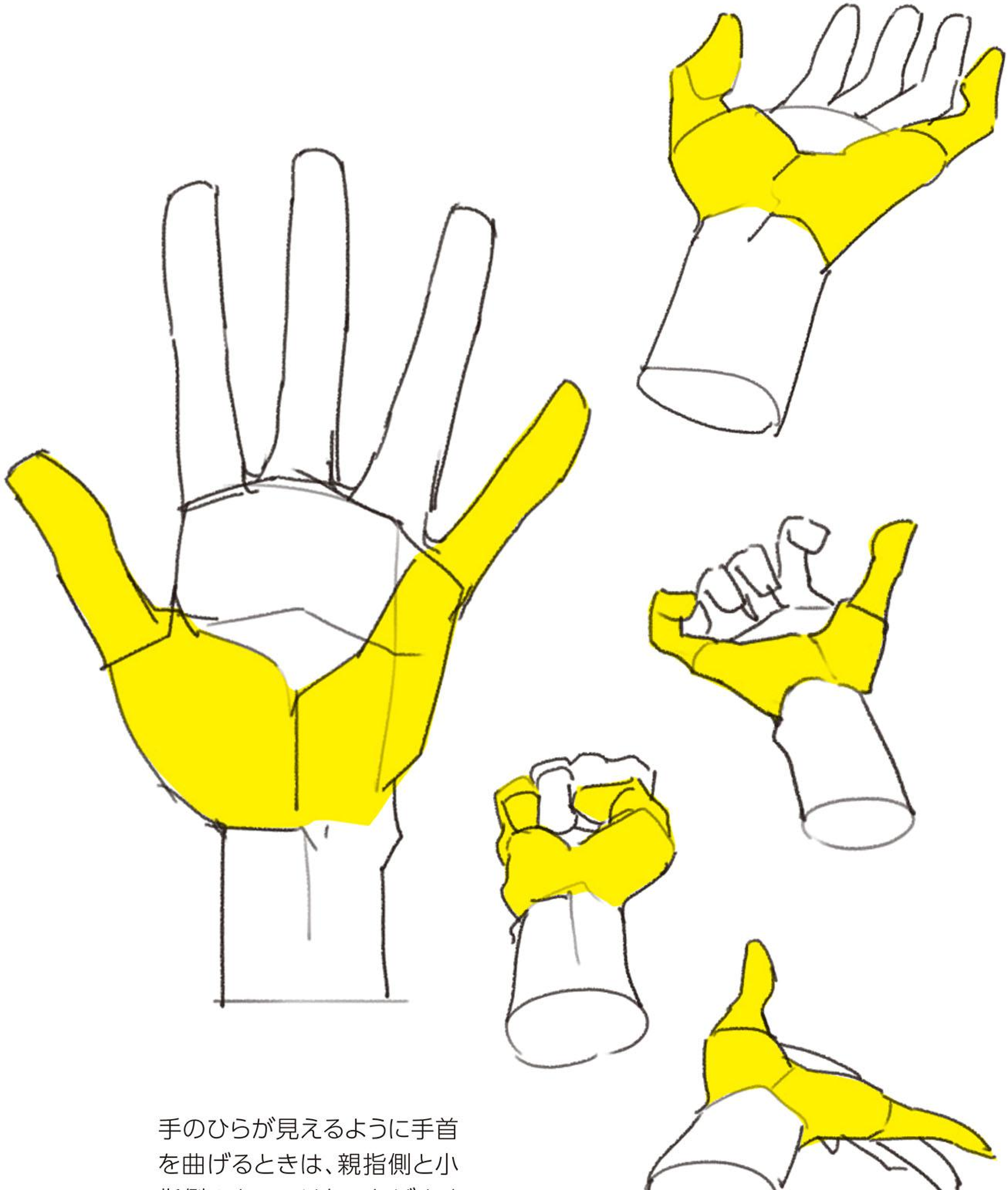
親指と人さし指を広げるときは、
親指と人さし指の付け根同士
を曲線でつなげます。



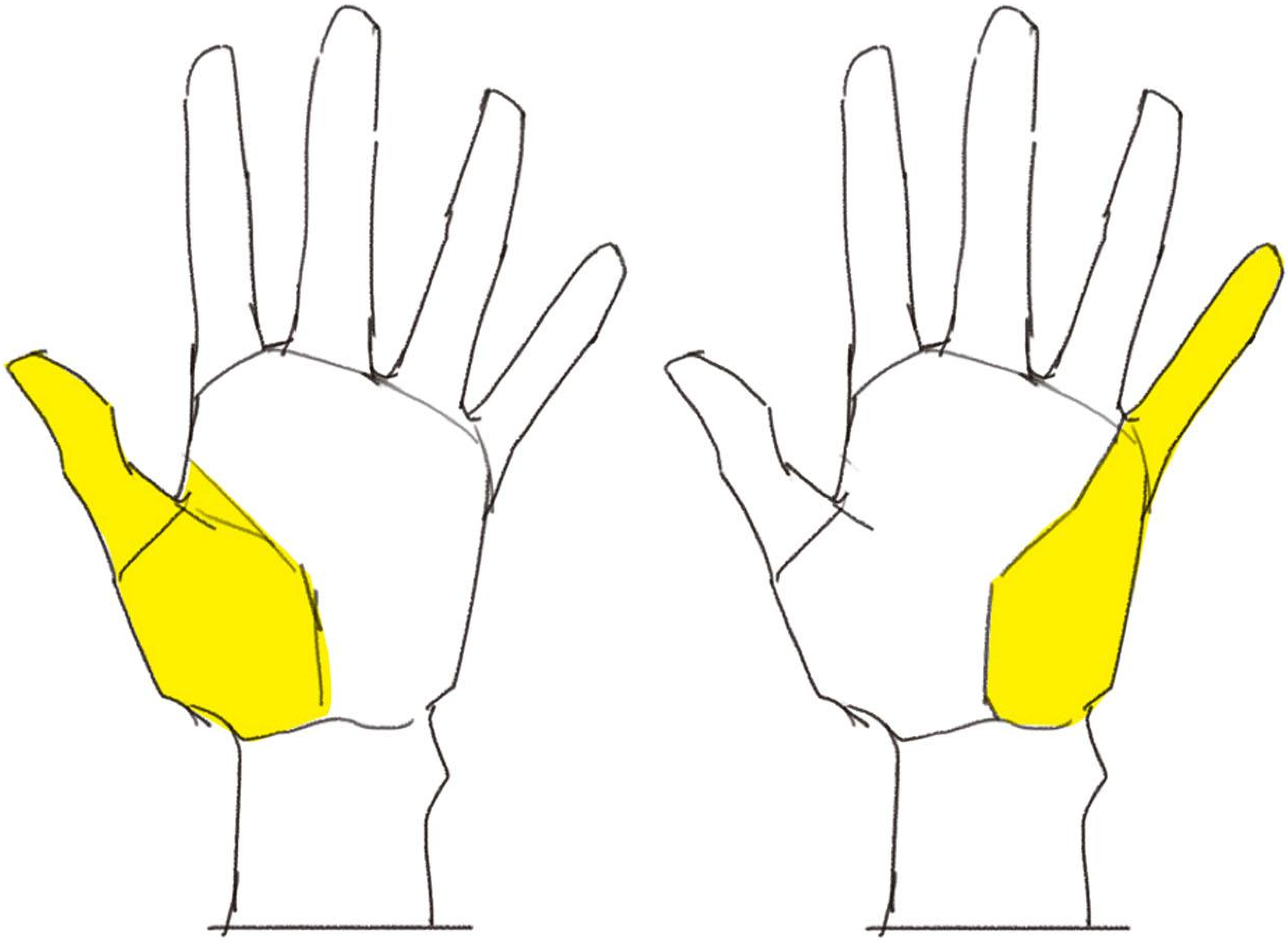


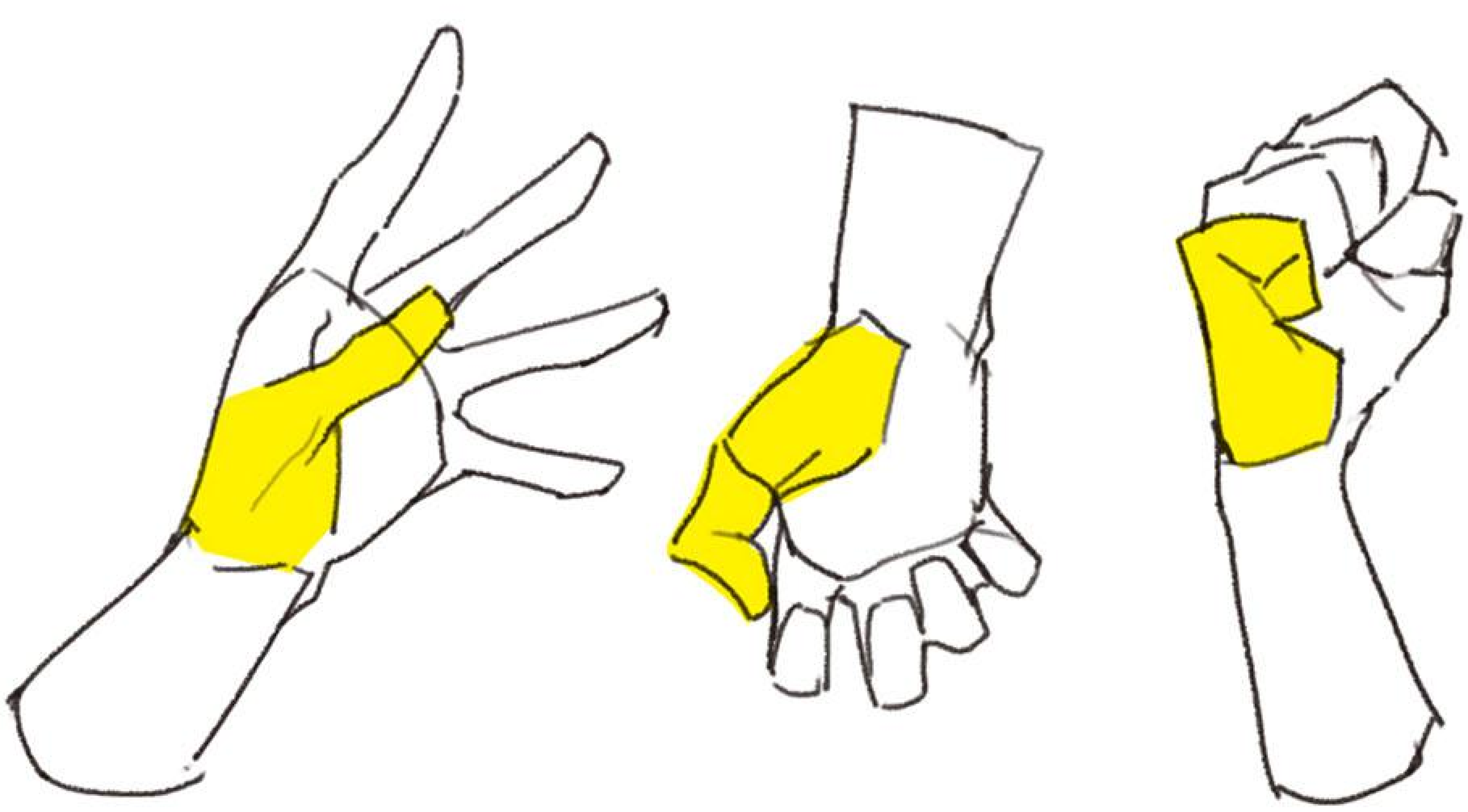


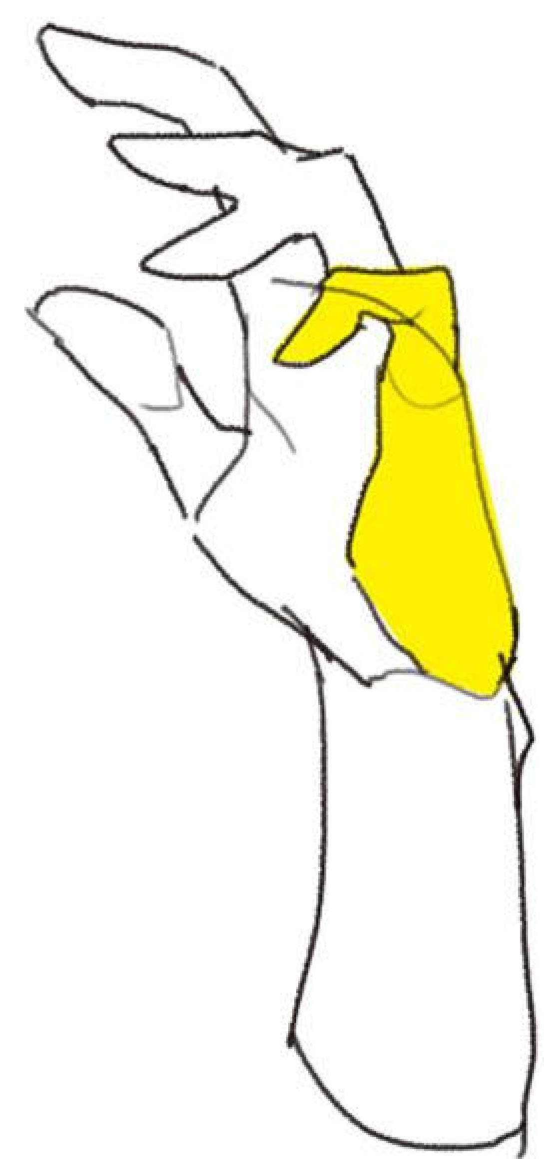




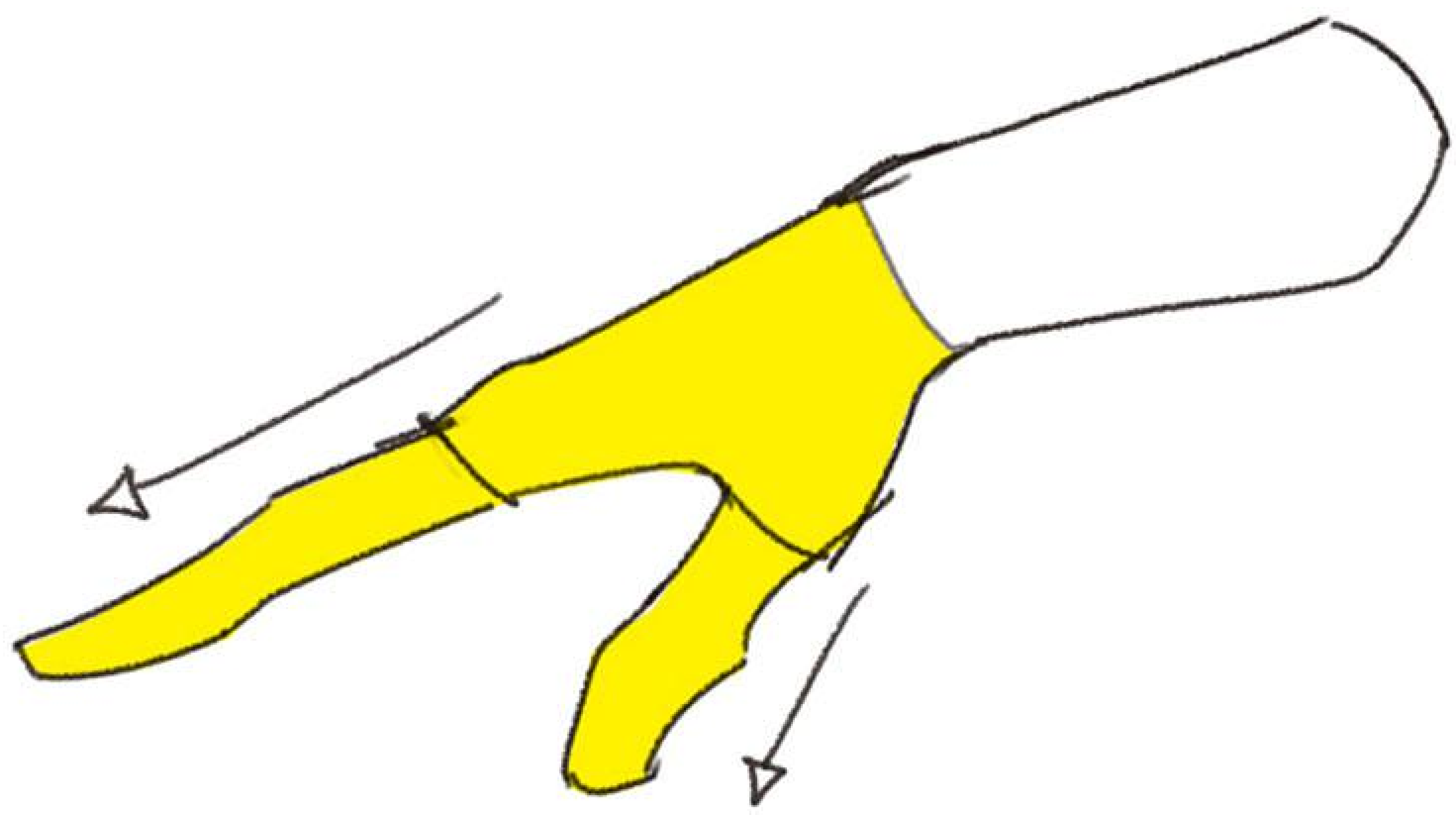
手のひらが見えるように手首を曲げるときは、親指側と小指側のカタマリをつなげます。



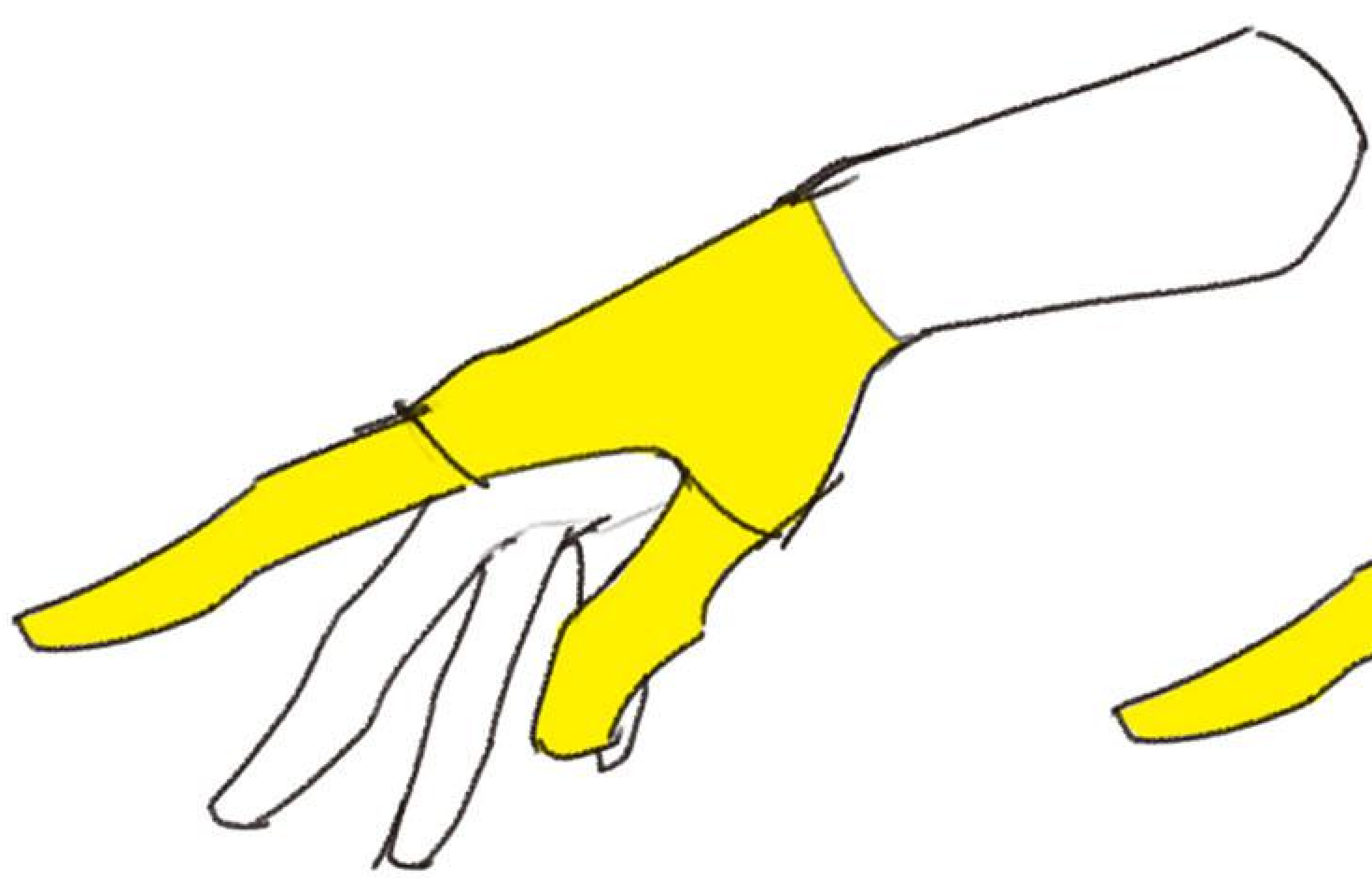


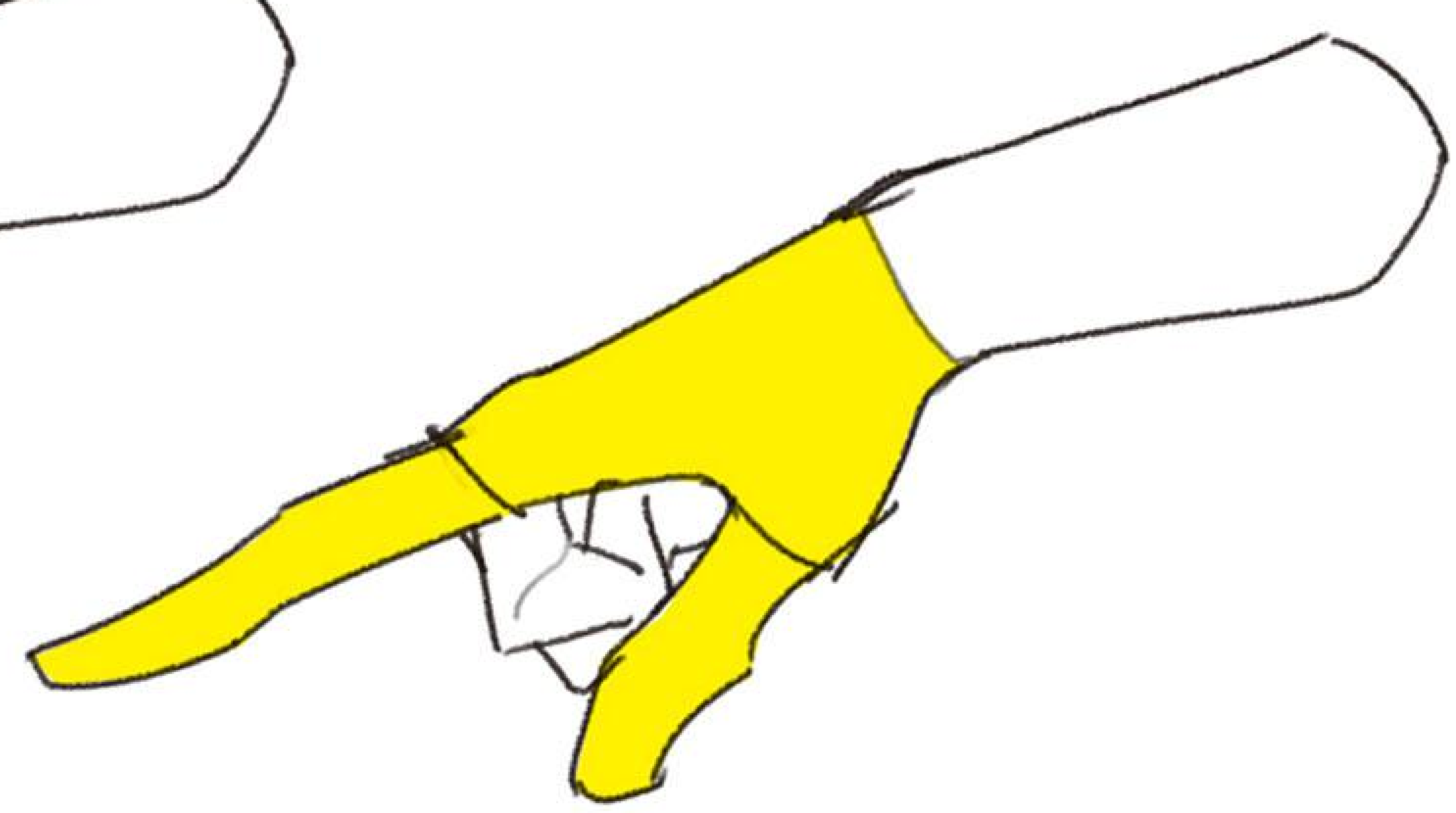


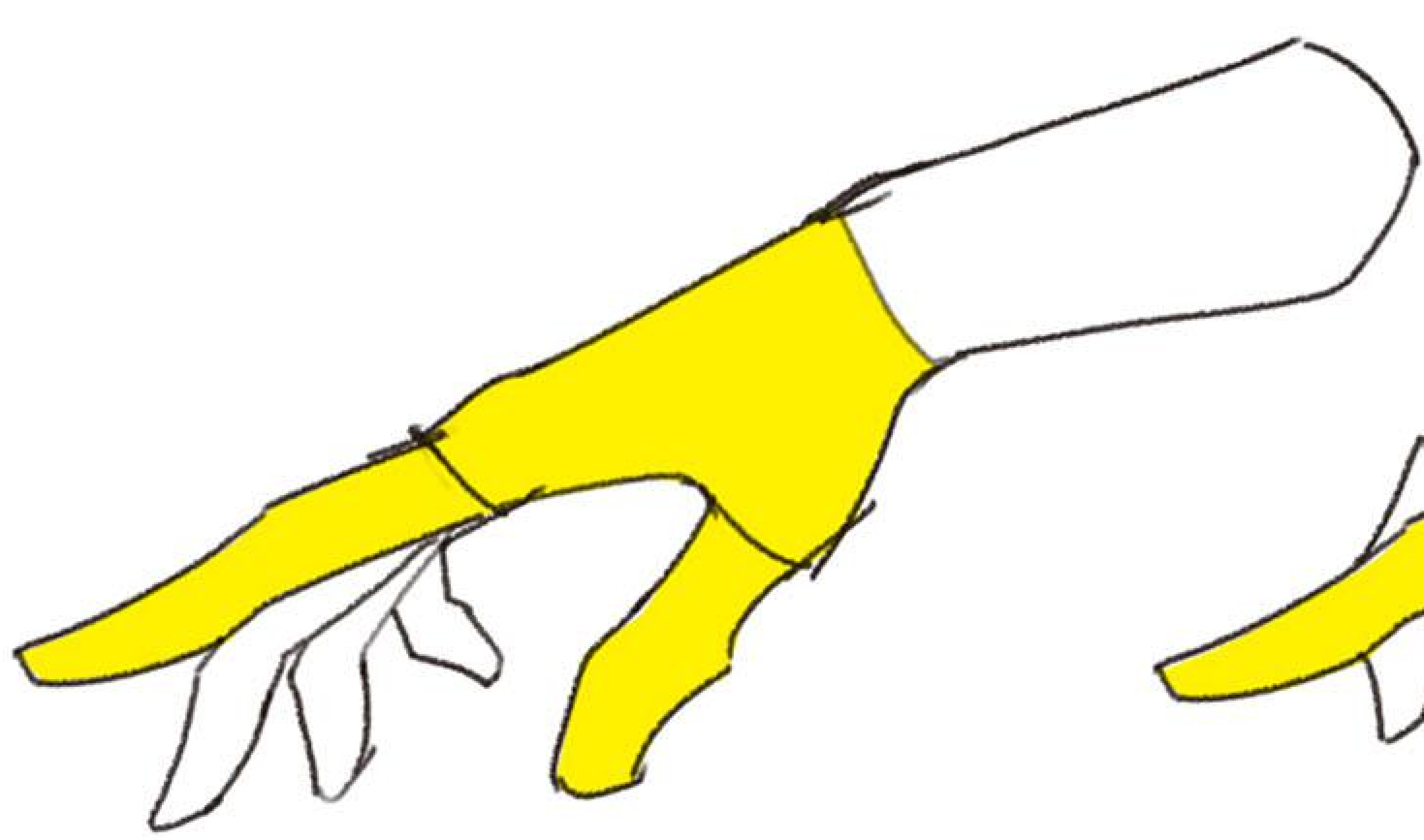
手の動作を表現するとき、画面側に親指が近いときは親指側のカタマリのラインを、小指が近いときは小指側のカタマリのラインを描きます。

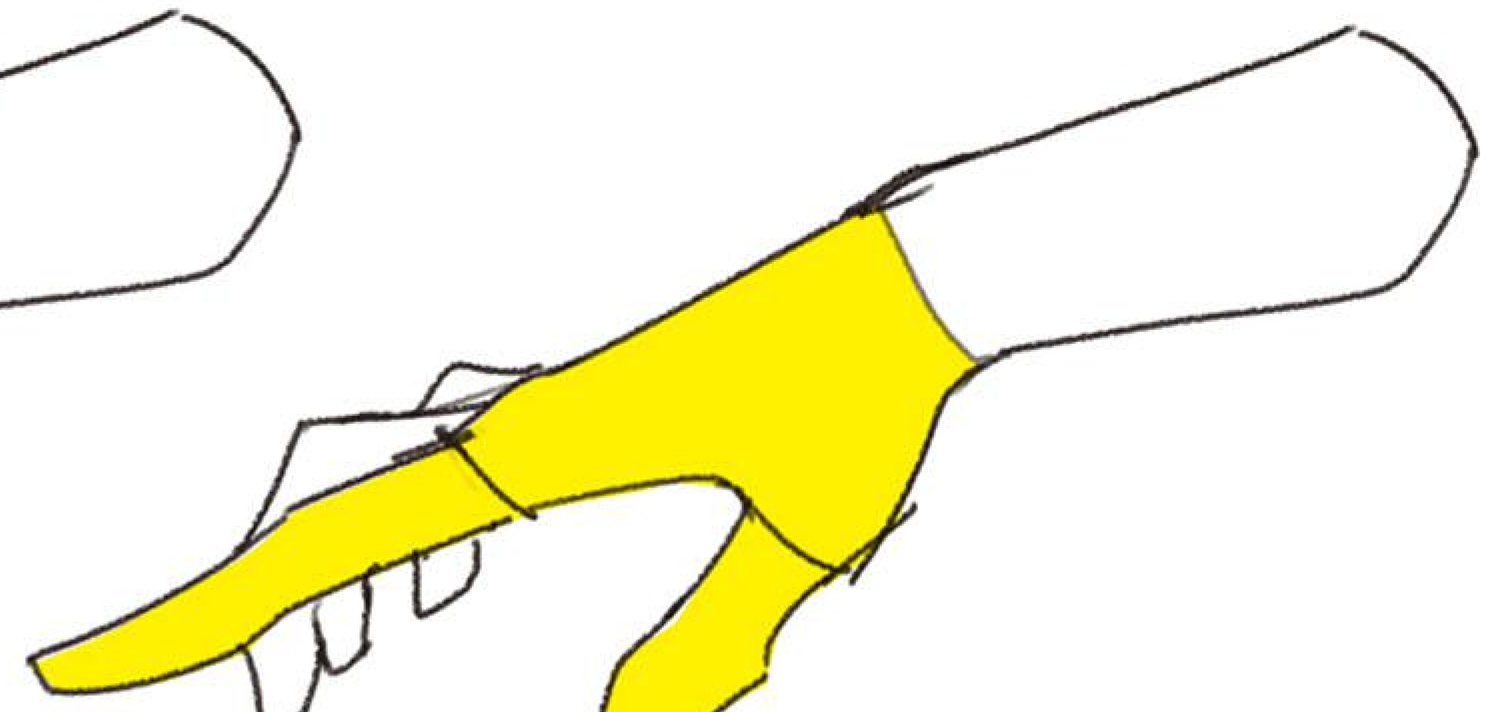


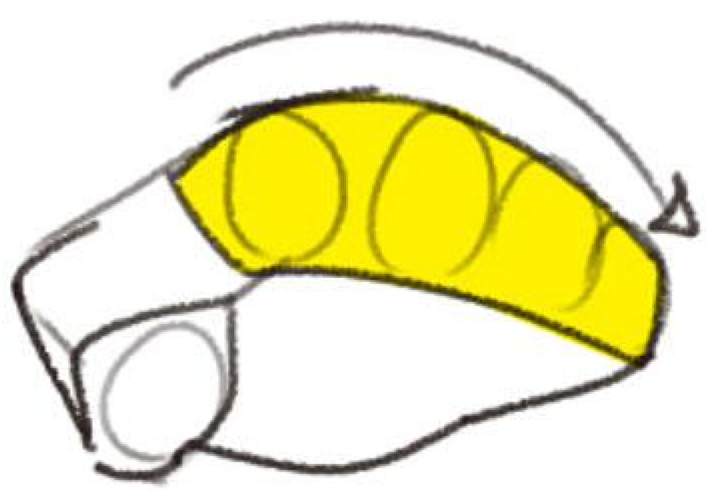
側面図のときの手は、まず親指と人さし指だけをつなげ、残りの指を人さし指に近い順に描くと簡単に表現することができます。

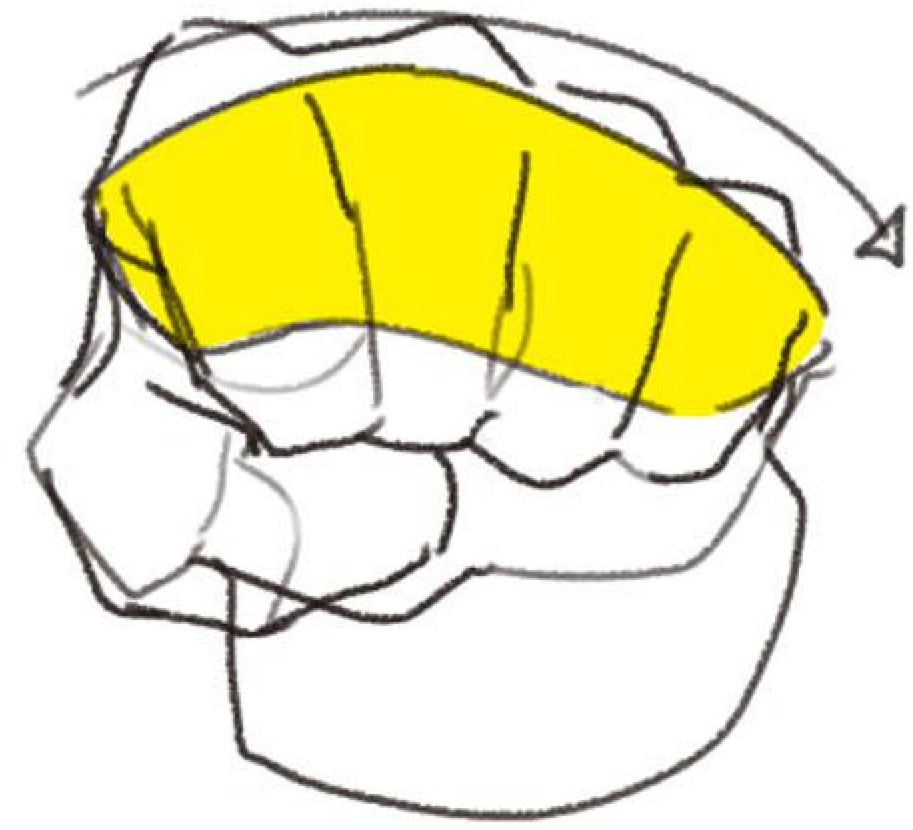






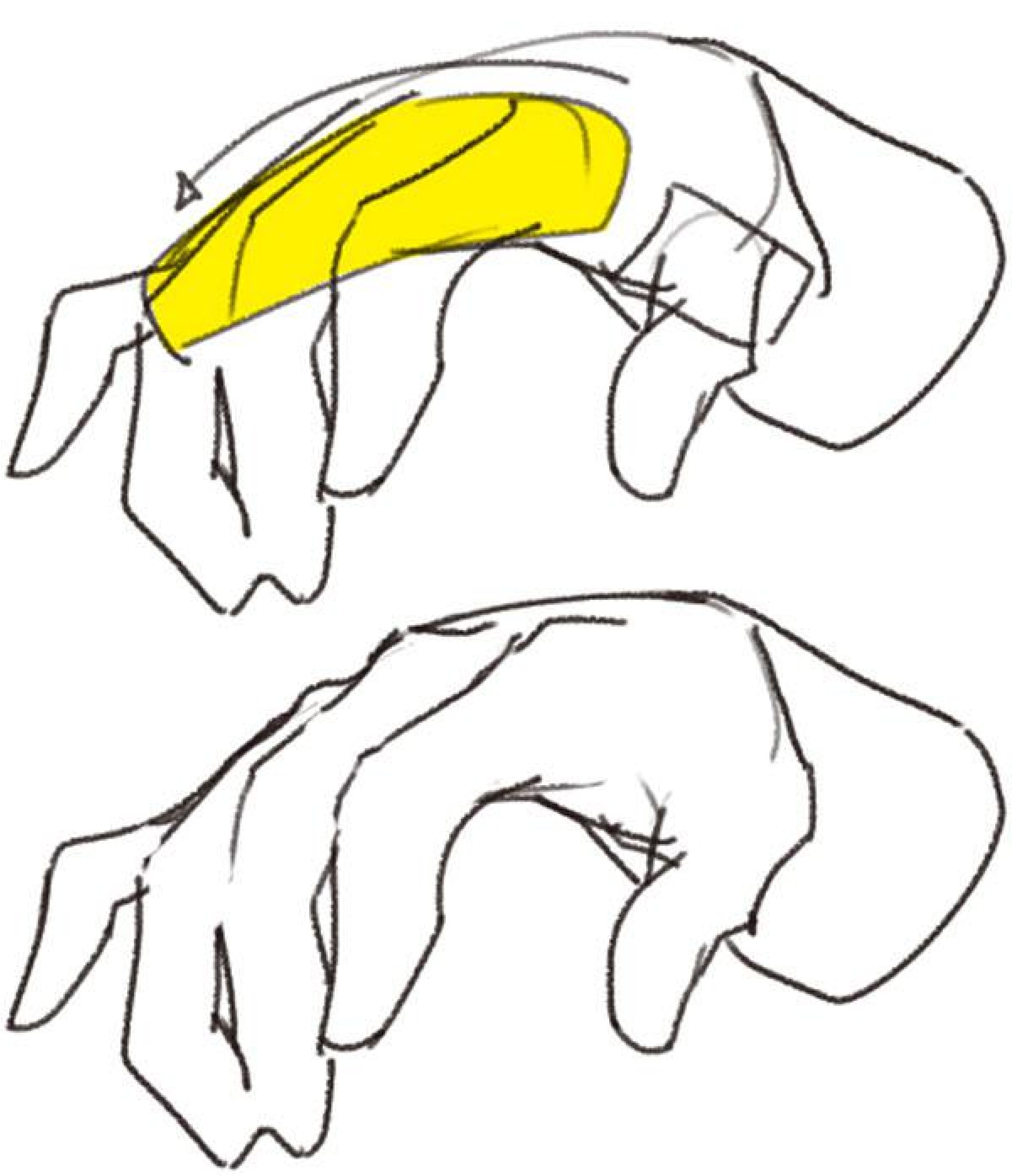


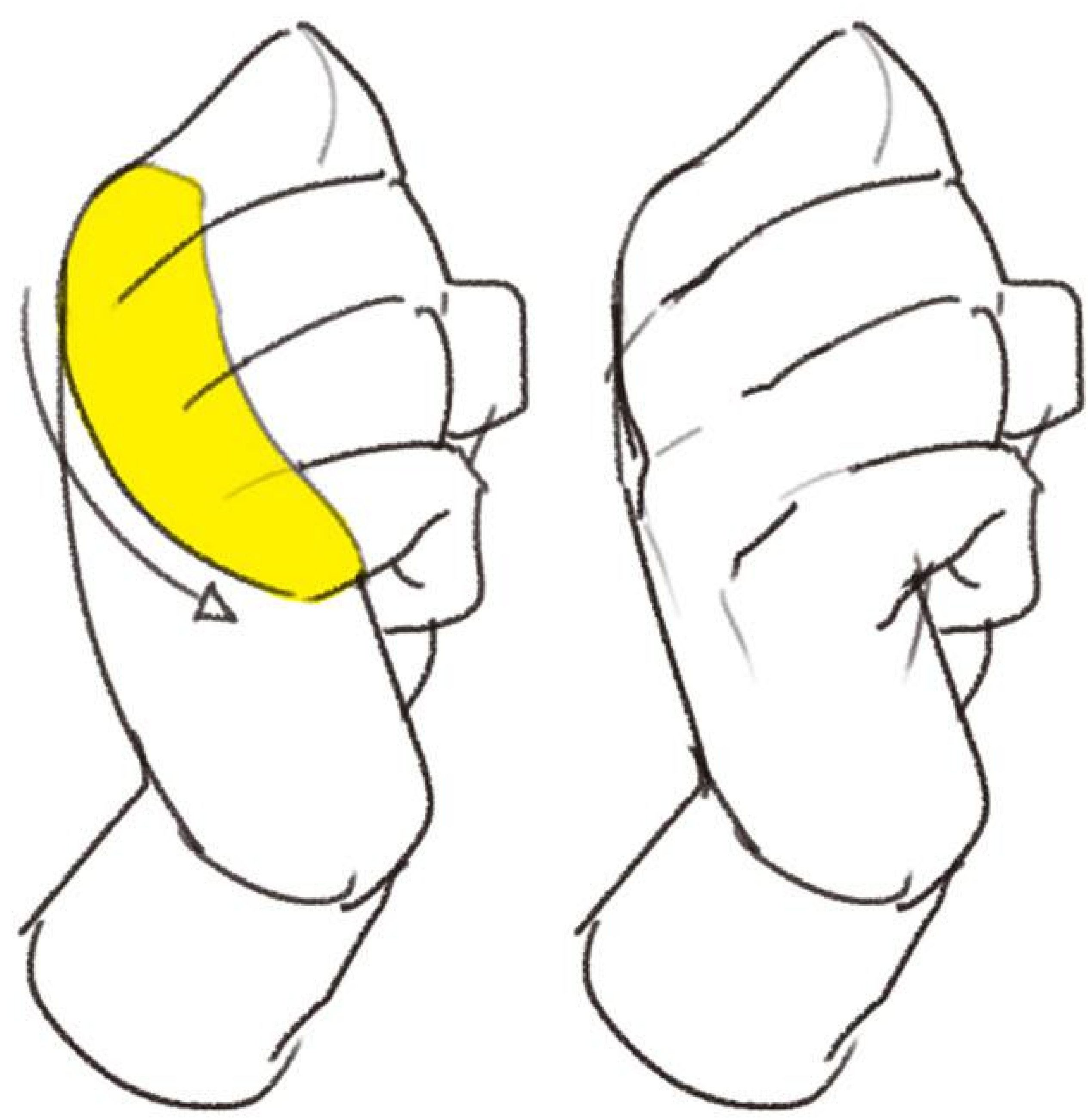


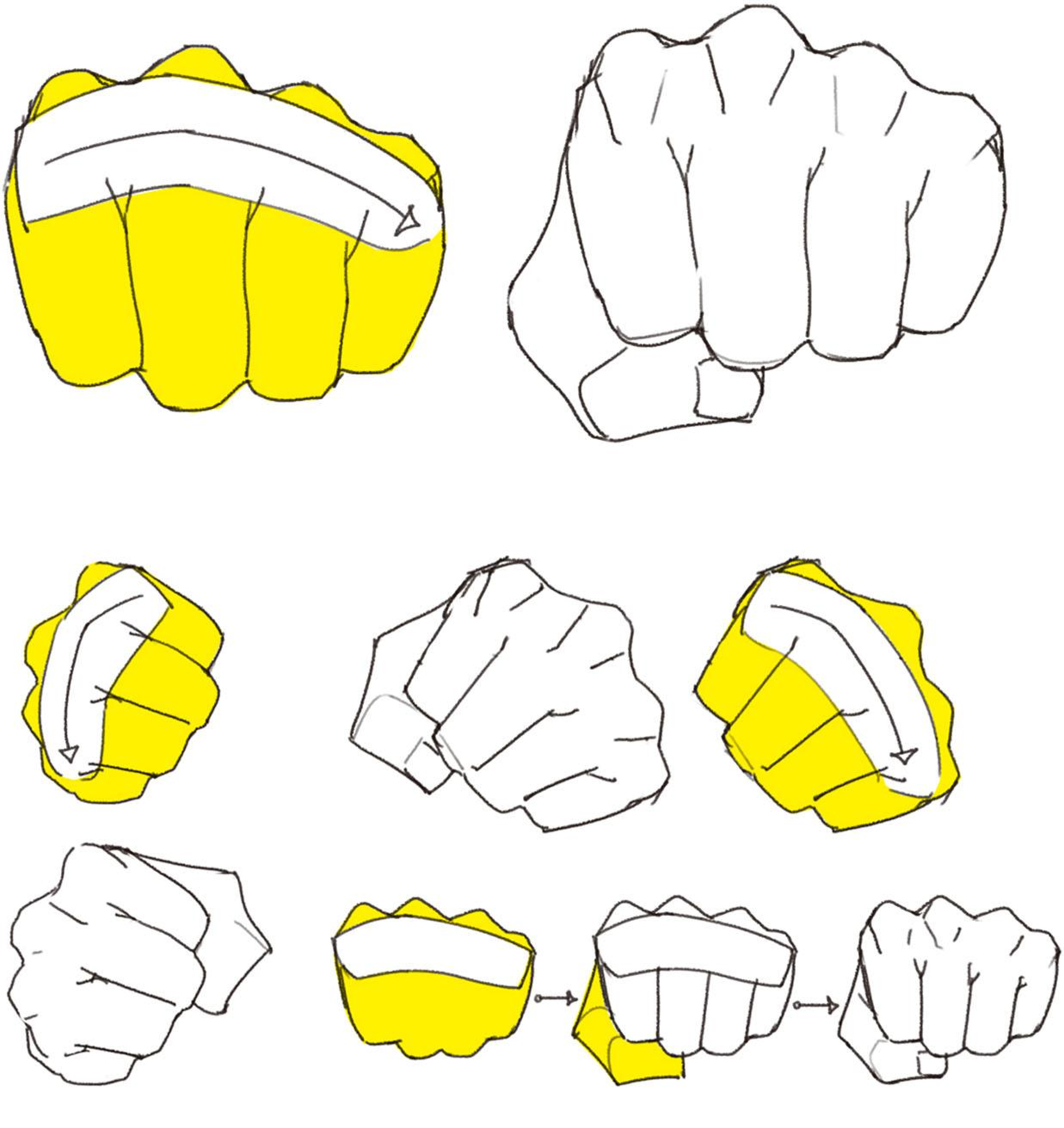




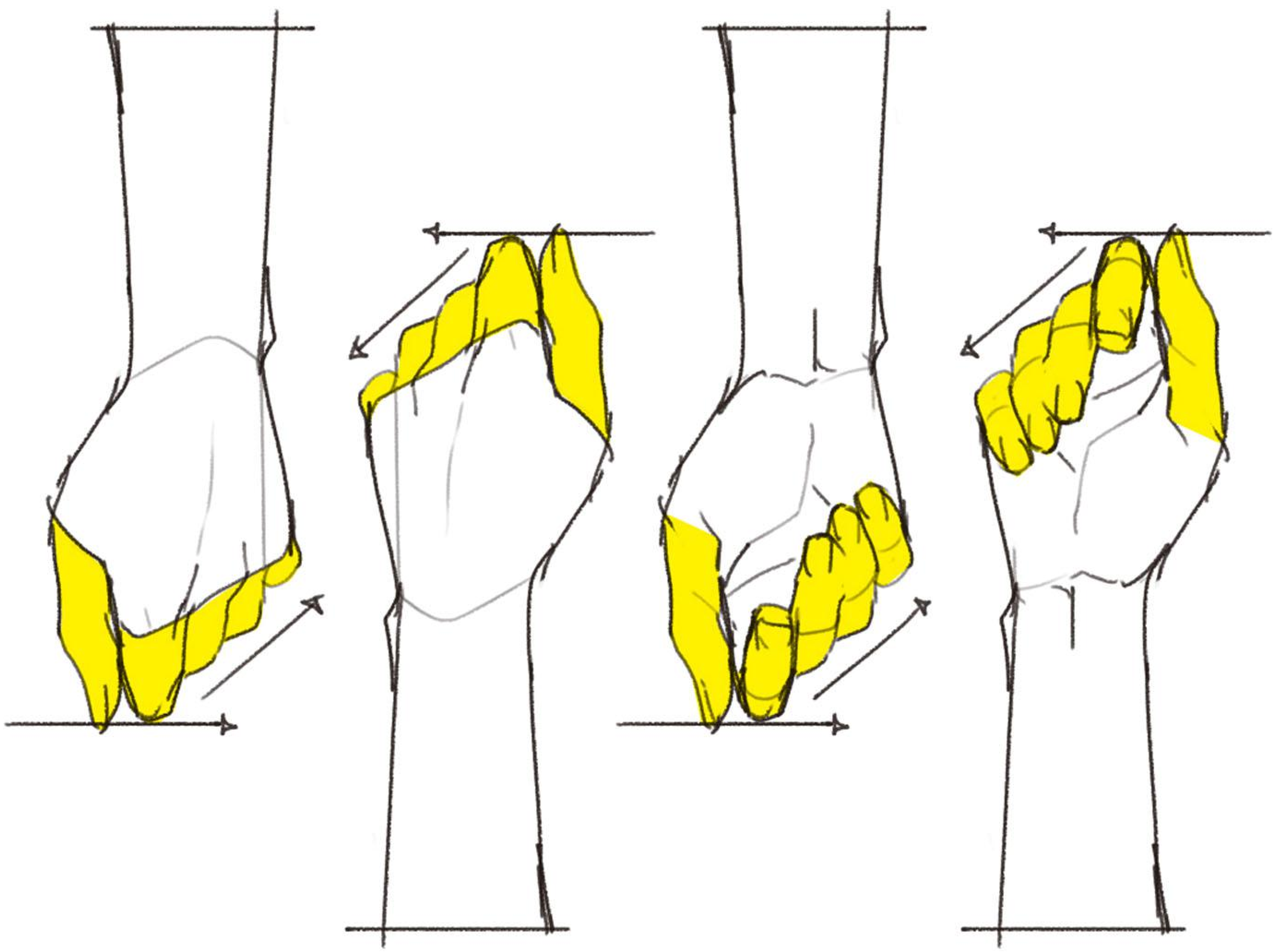
指の付け根は、湾曲したイメージを
意識して描きます。



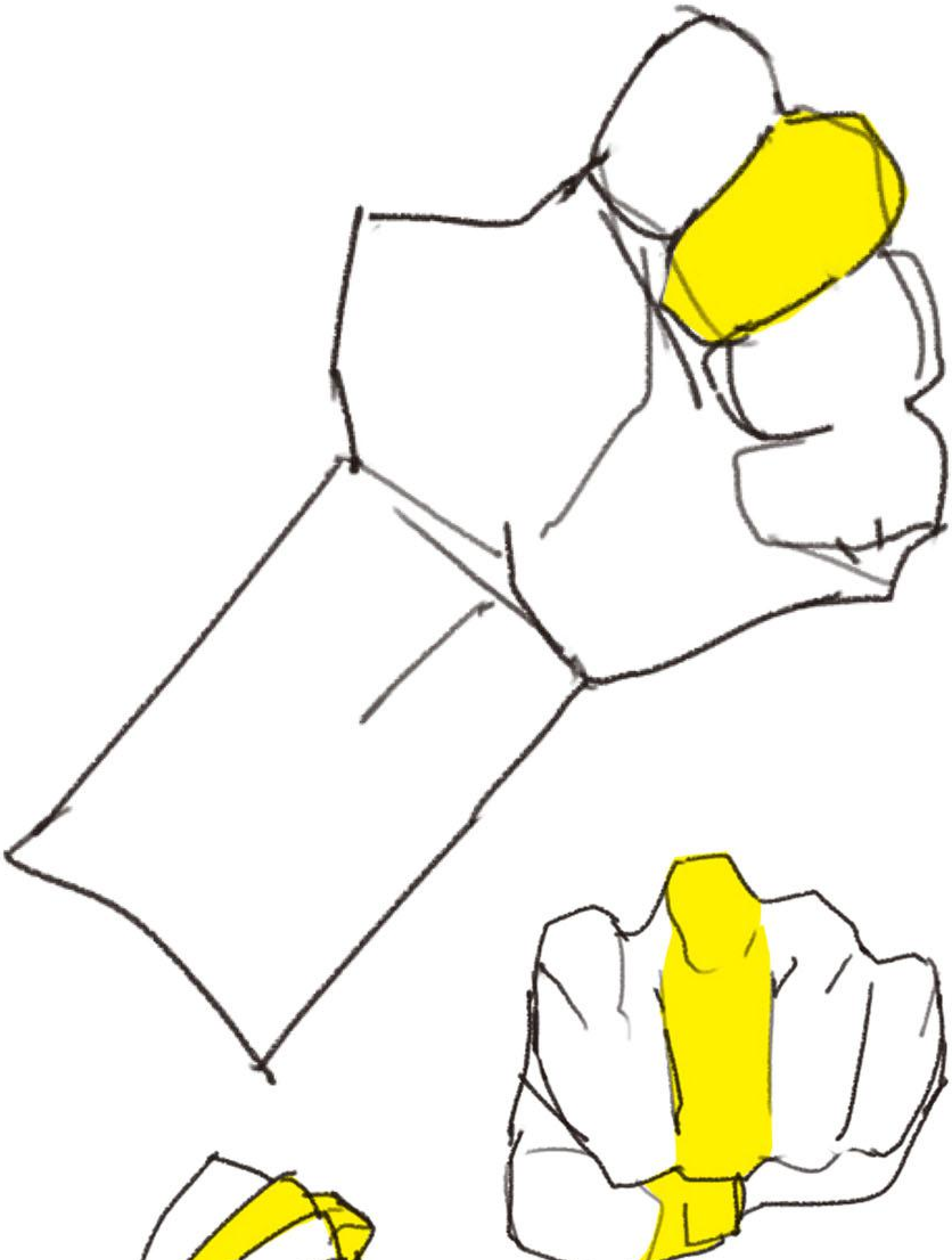




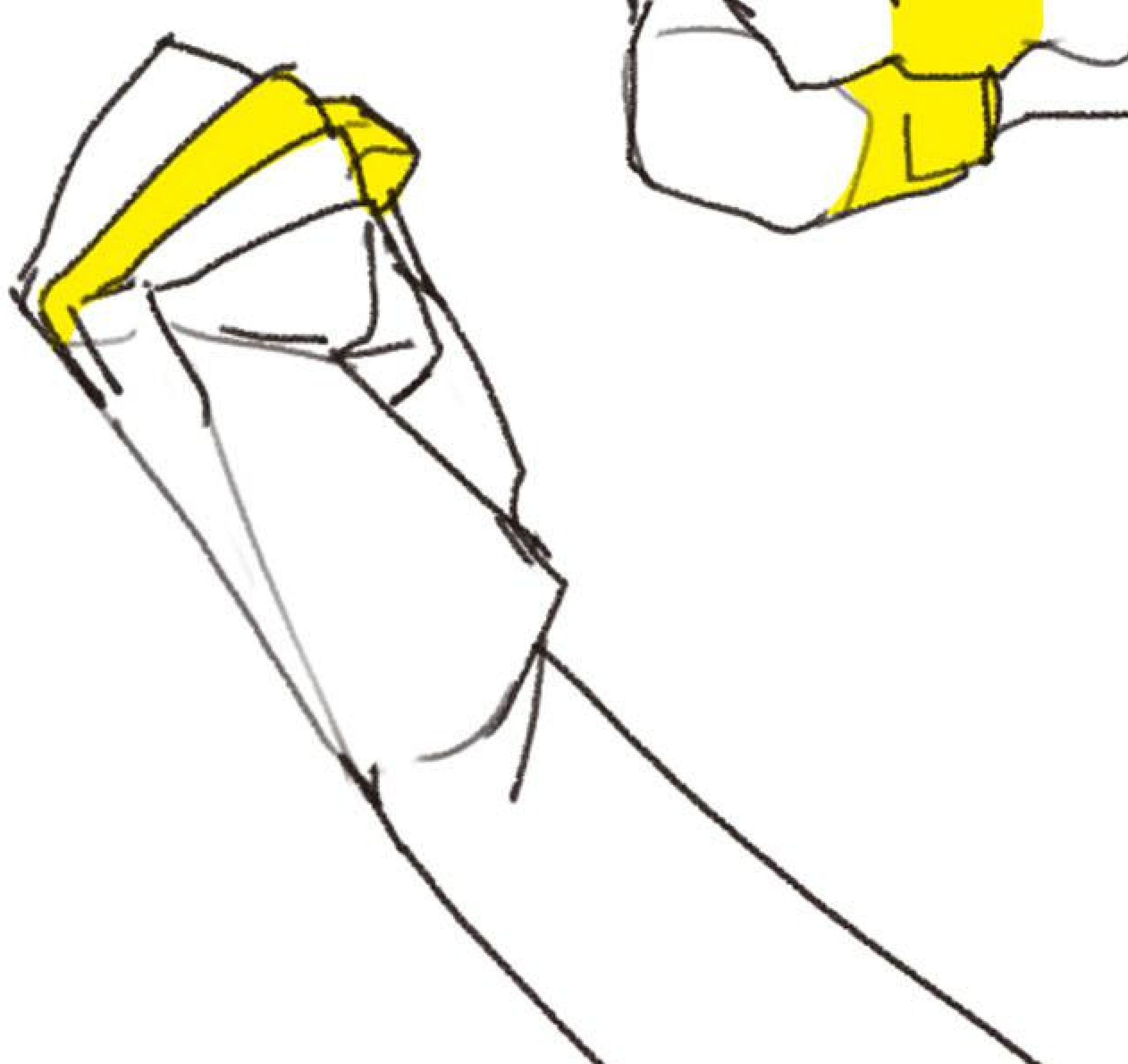
握った拳の正面は、バナナのように湾曲した図形を基準に、盛り上がった骨や指を描き加え、それを親指で包むようなイメージで描きます。



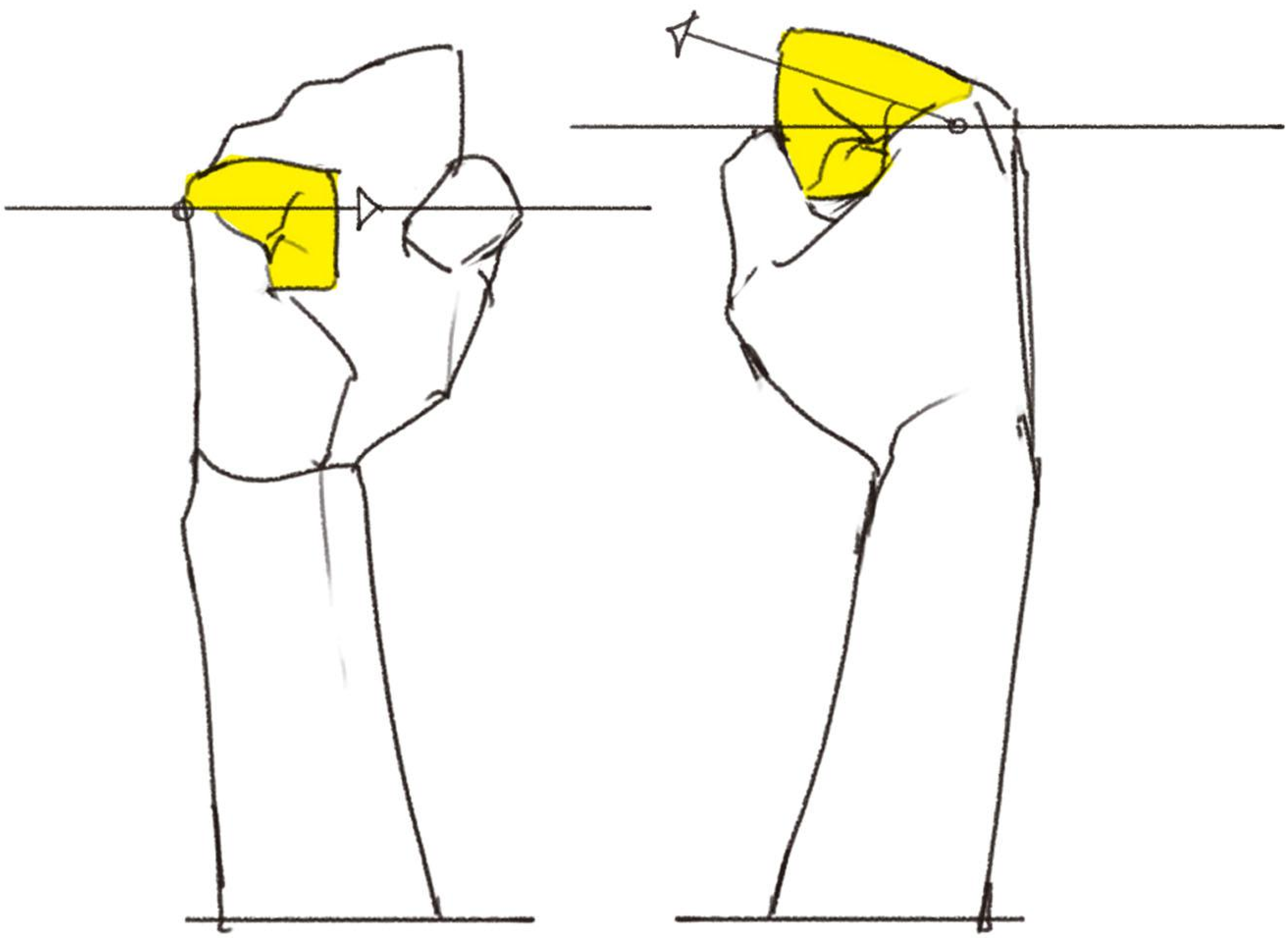
手の力を抜いて指を曲げると、親指と
人さし指の高さが同じになり、人さし指
から小指にかけて徐々に低くなります。



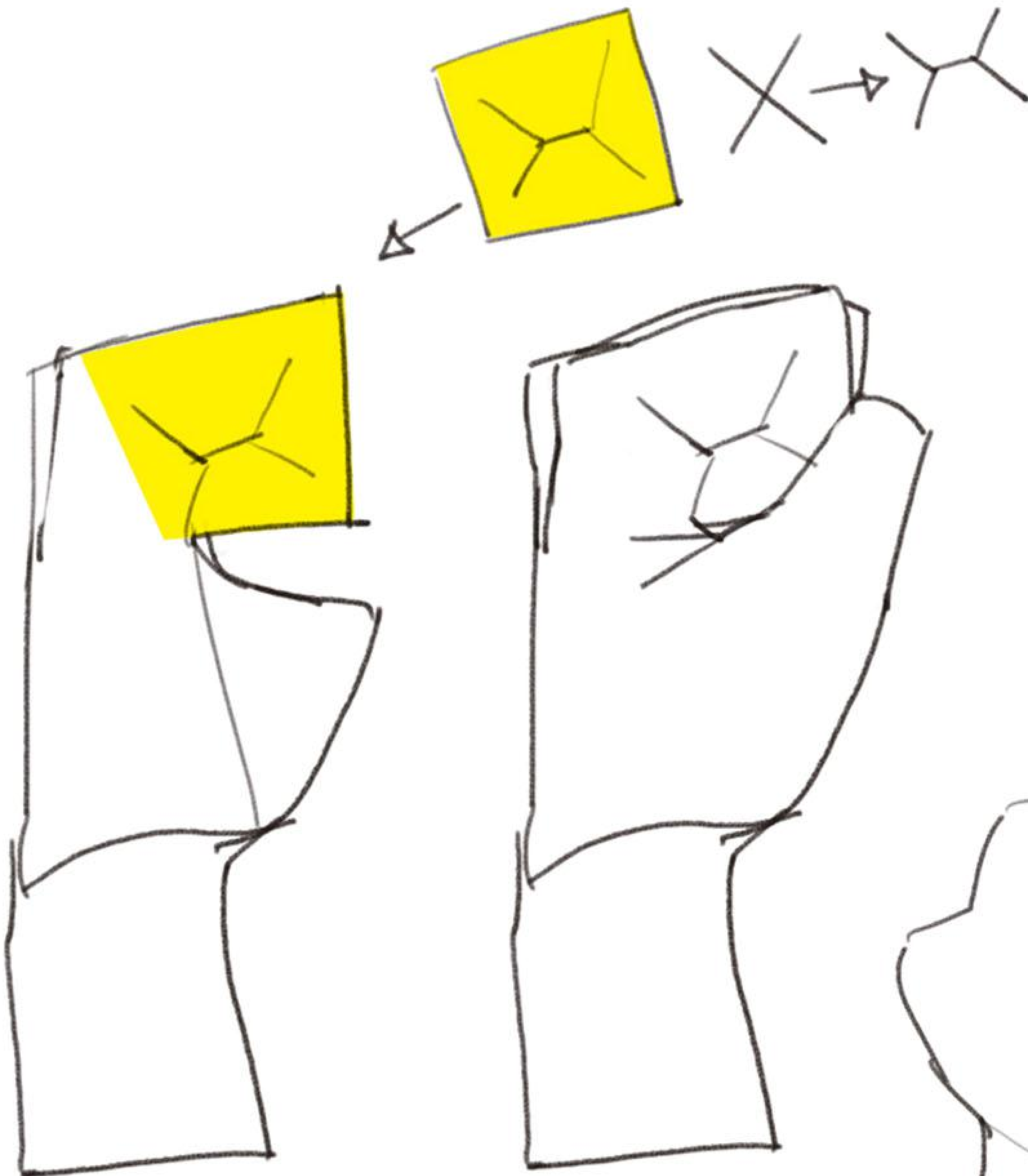
拳を握ったときは、親指が
中指に届くように描きます。



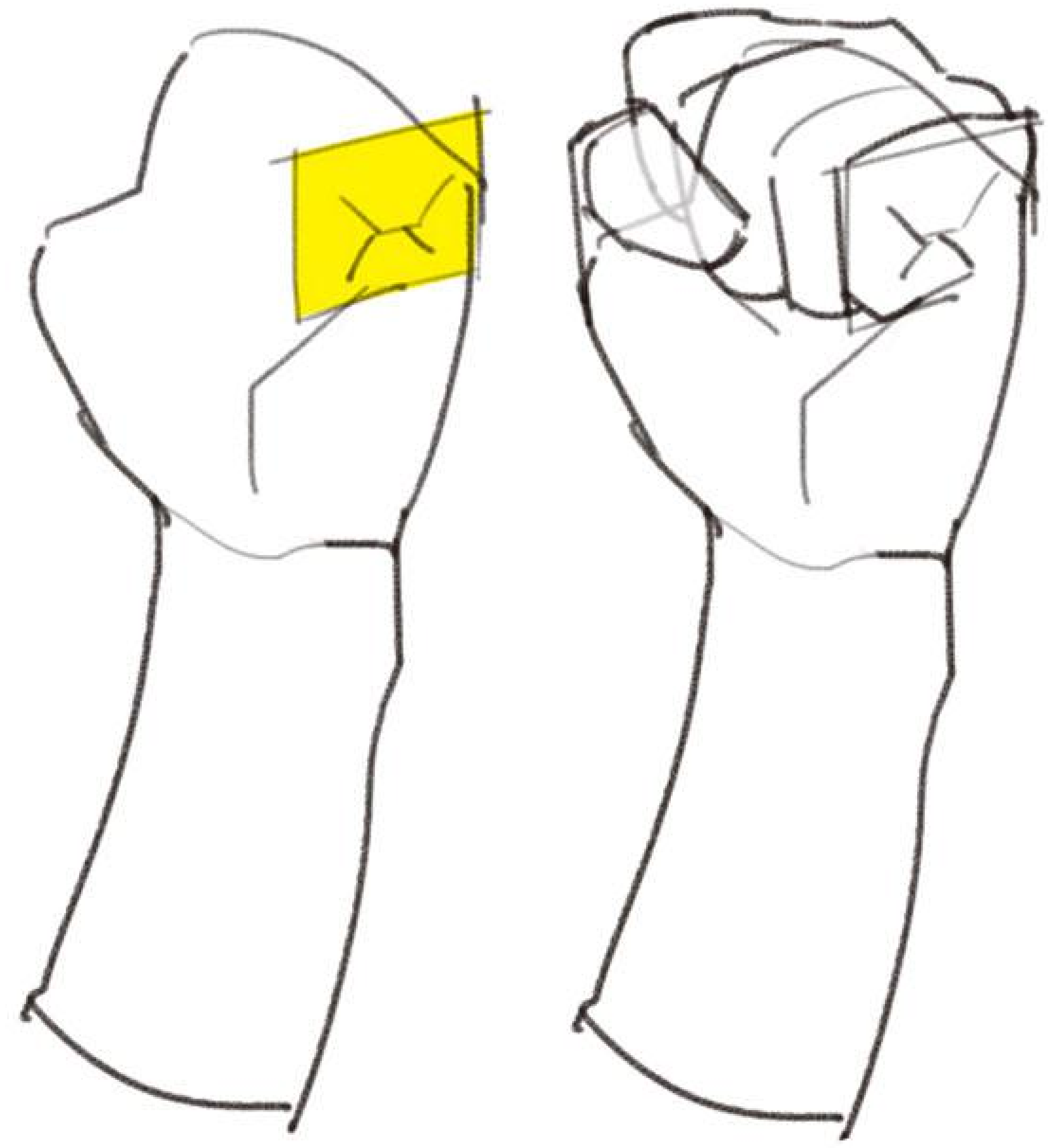


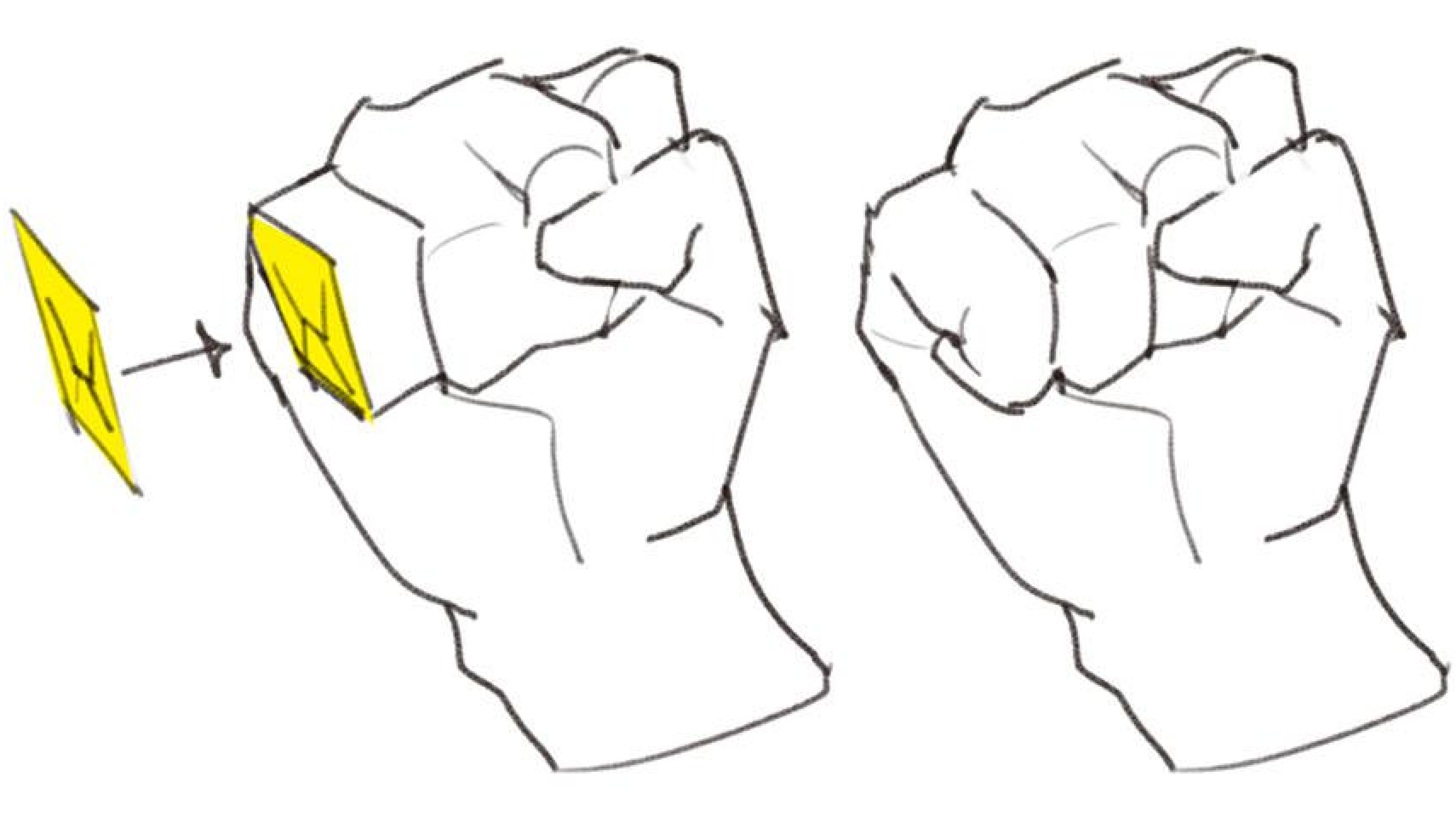


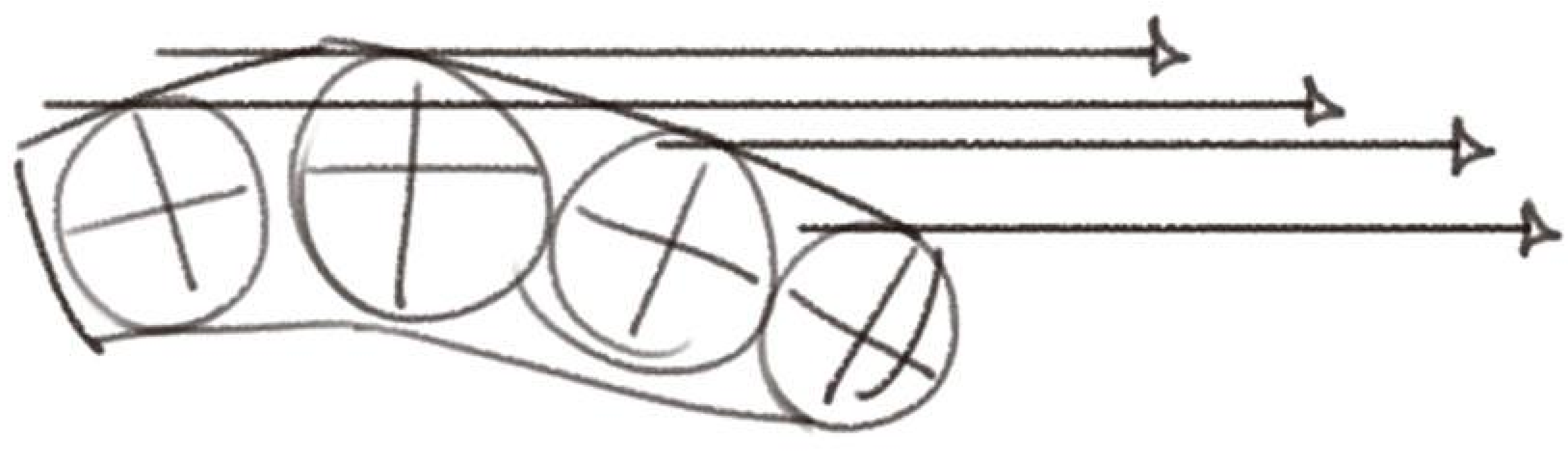
拳を握った手を側面から見ると、
小指と人さし指の角度が違います。

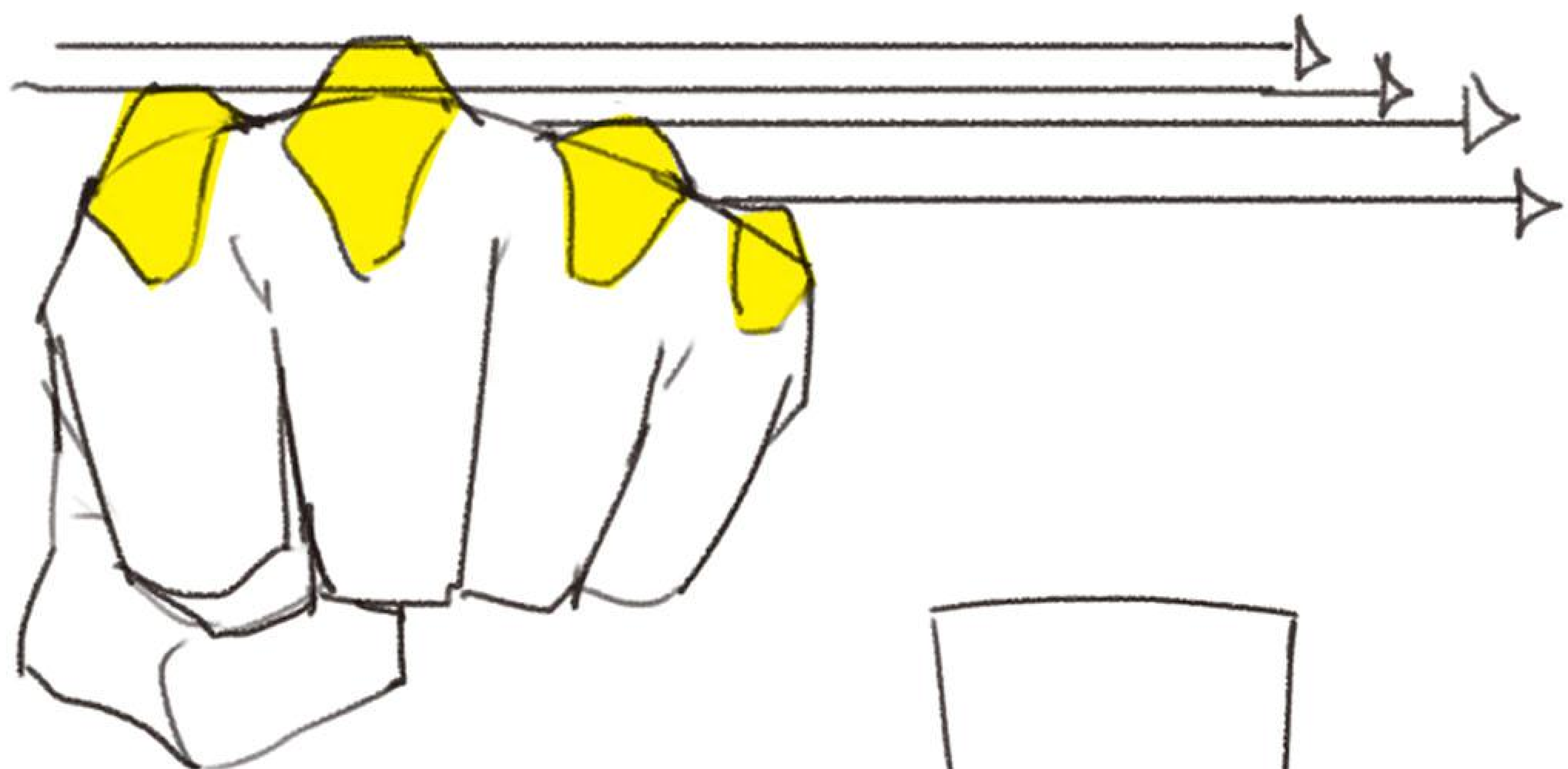


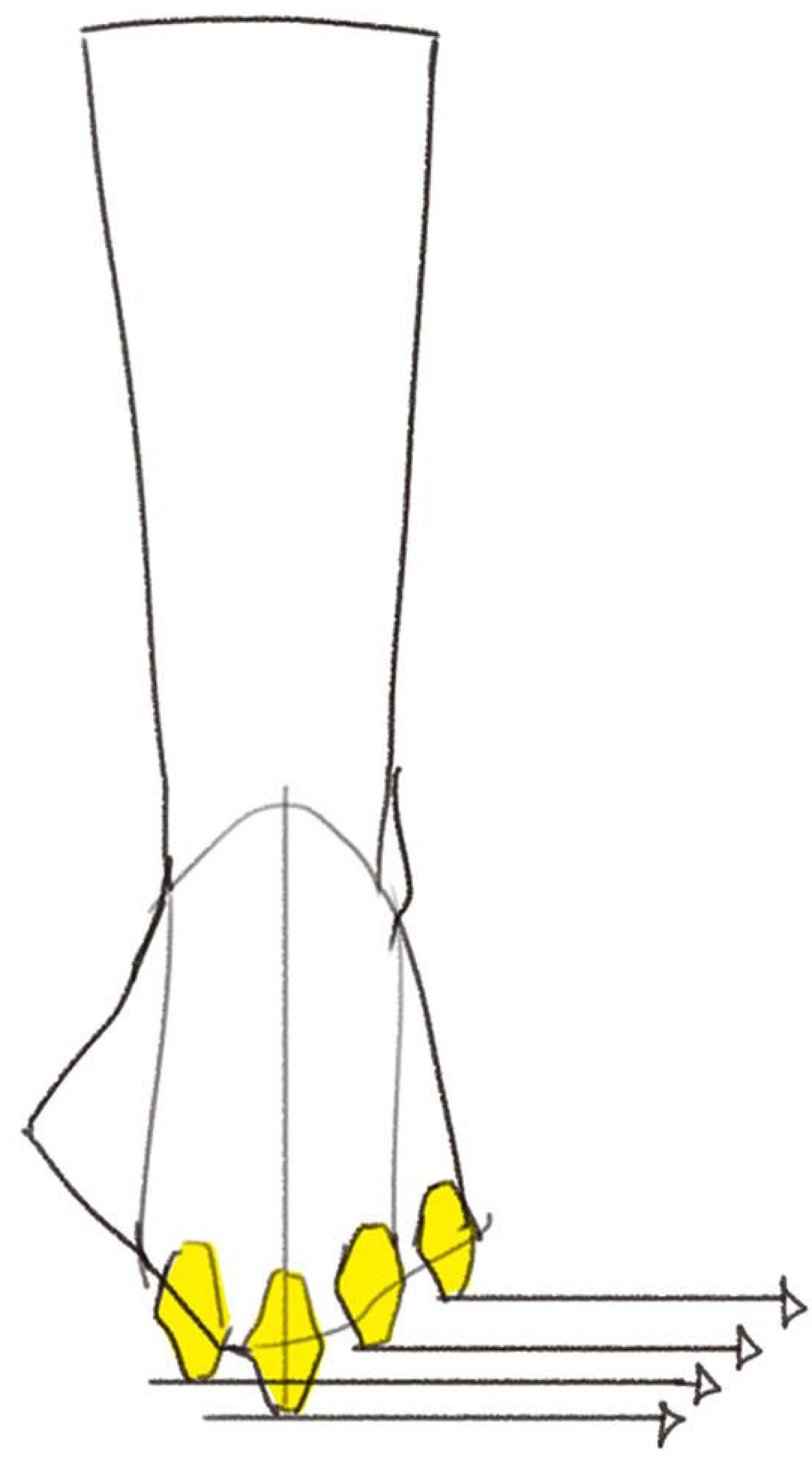
拳を握ったときの人さし指と小指の側面を見ると、指を曲げている部分に「×」のような節ができます。



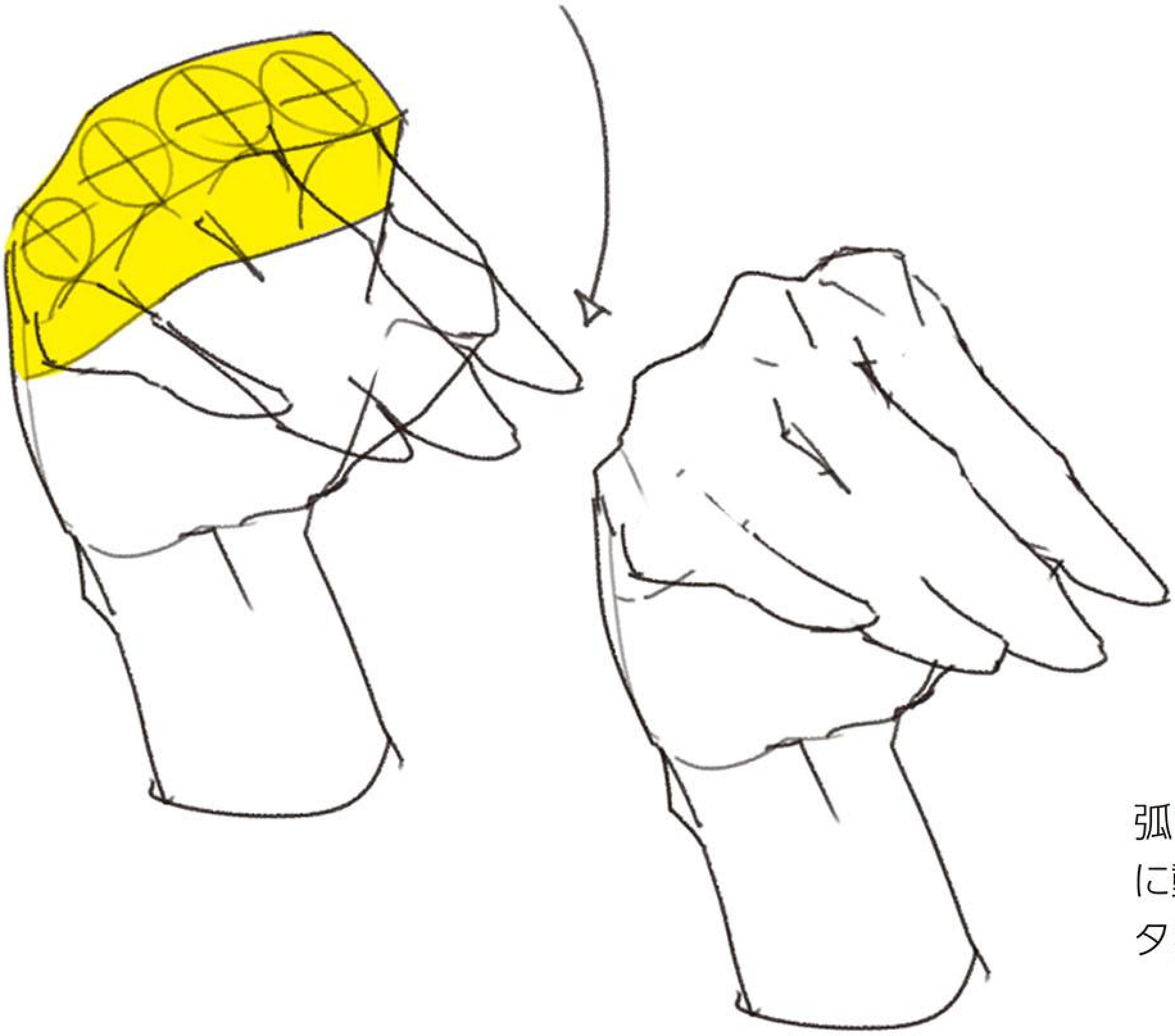




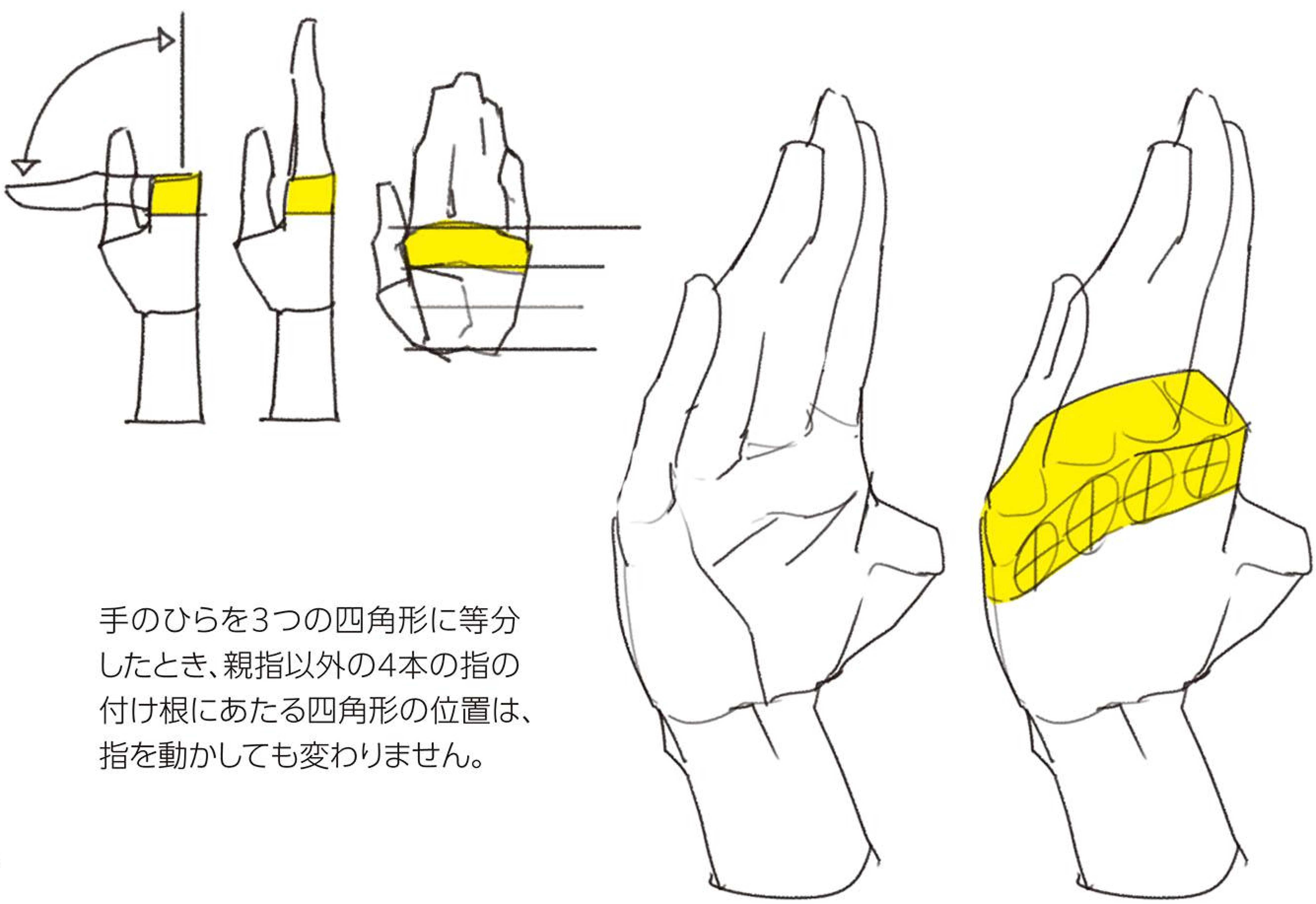




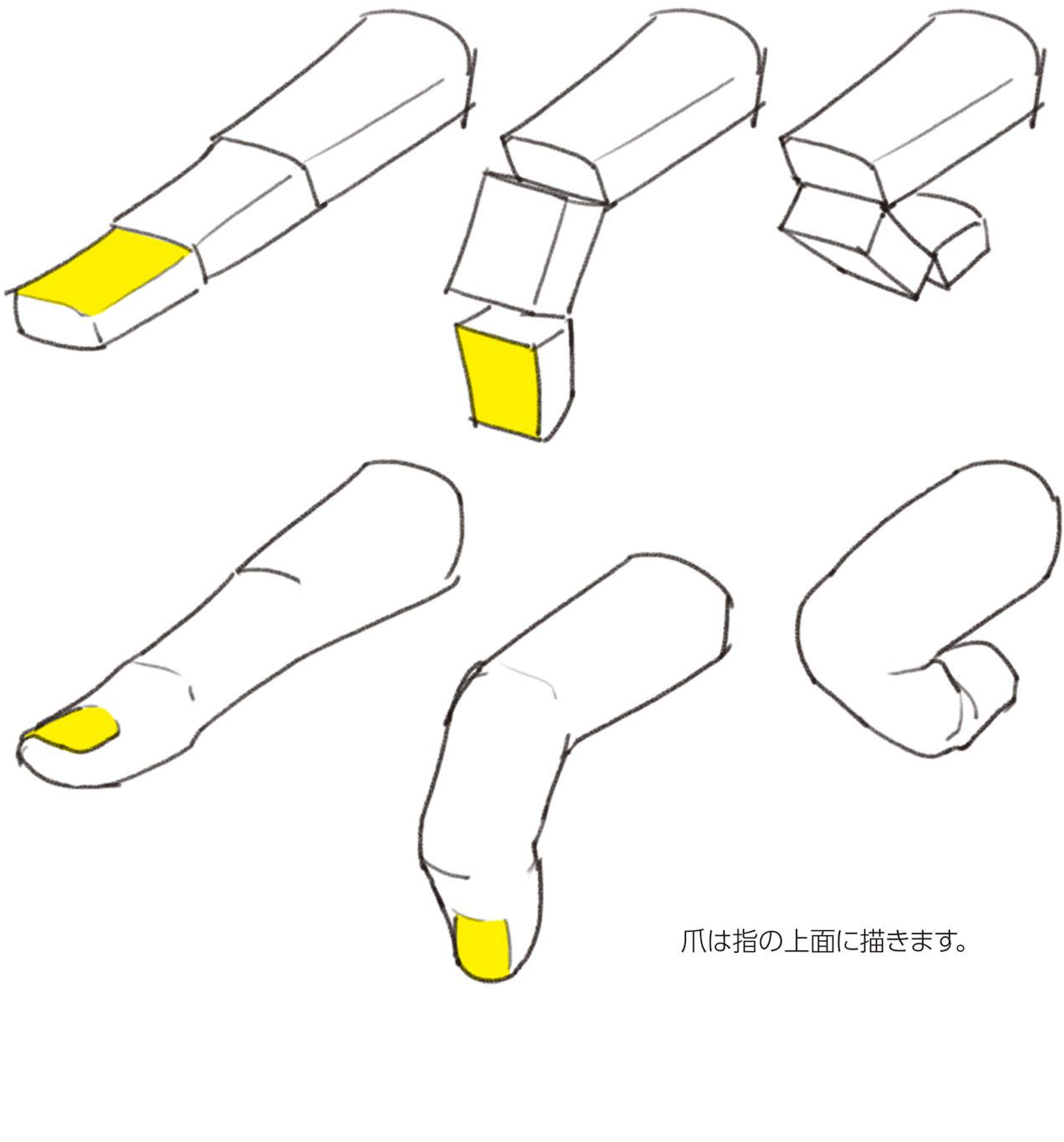
指の節は中指、人さし指、
薬指、小指の順に高さに
微妙な違いがあります。



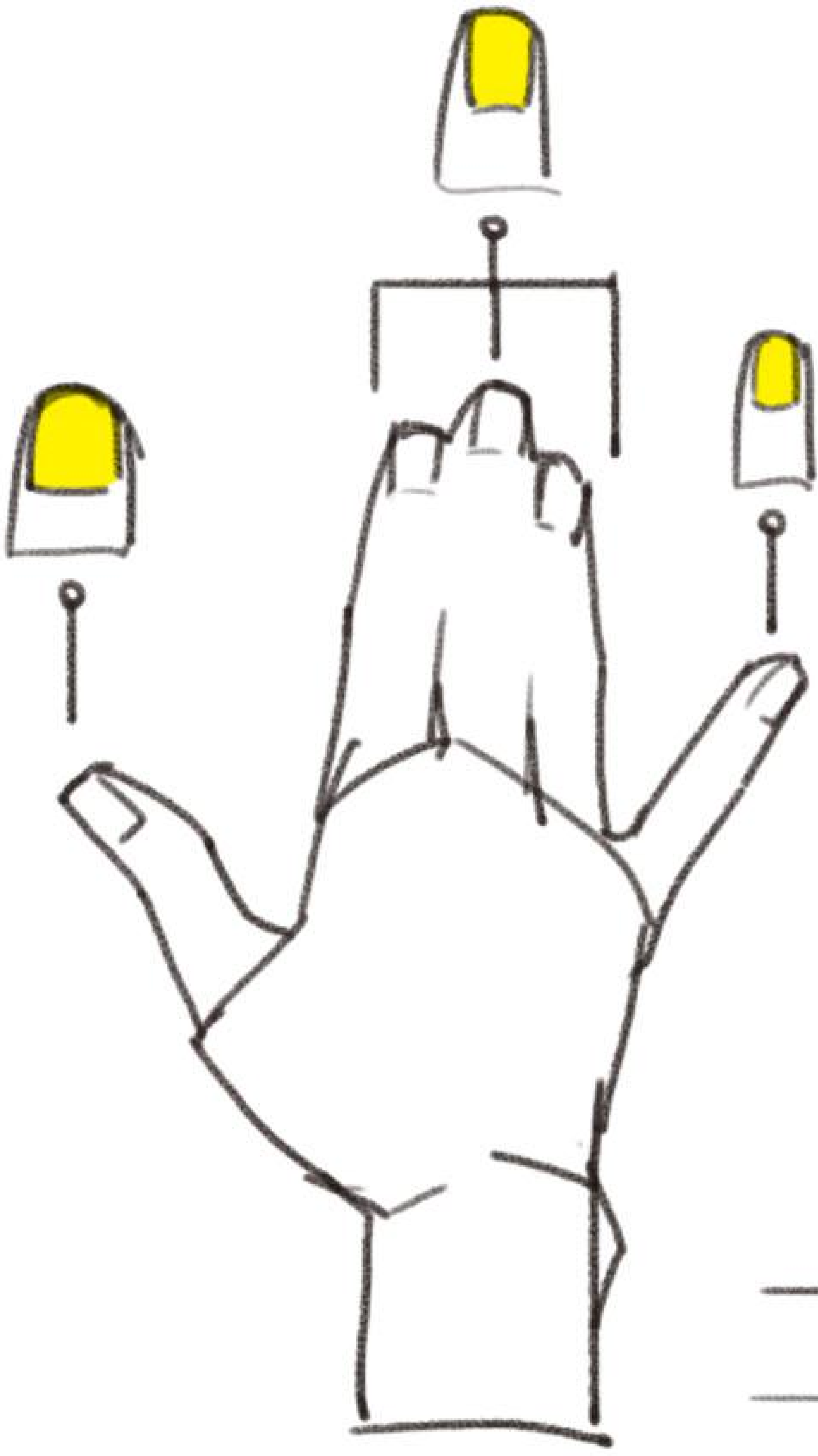
弧を描くことで、上下
に動く指の位置のア
タリがとれます。



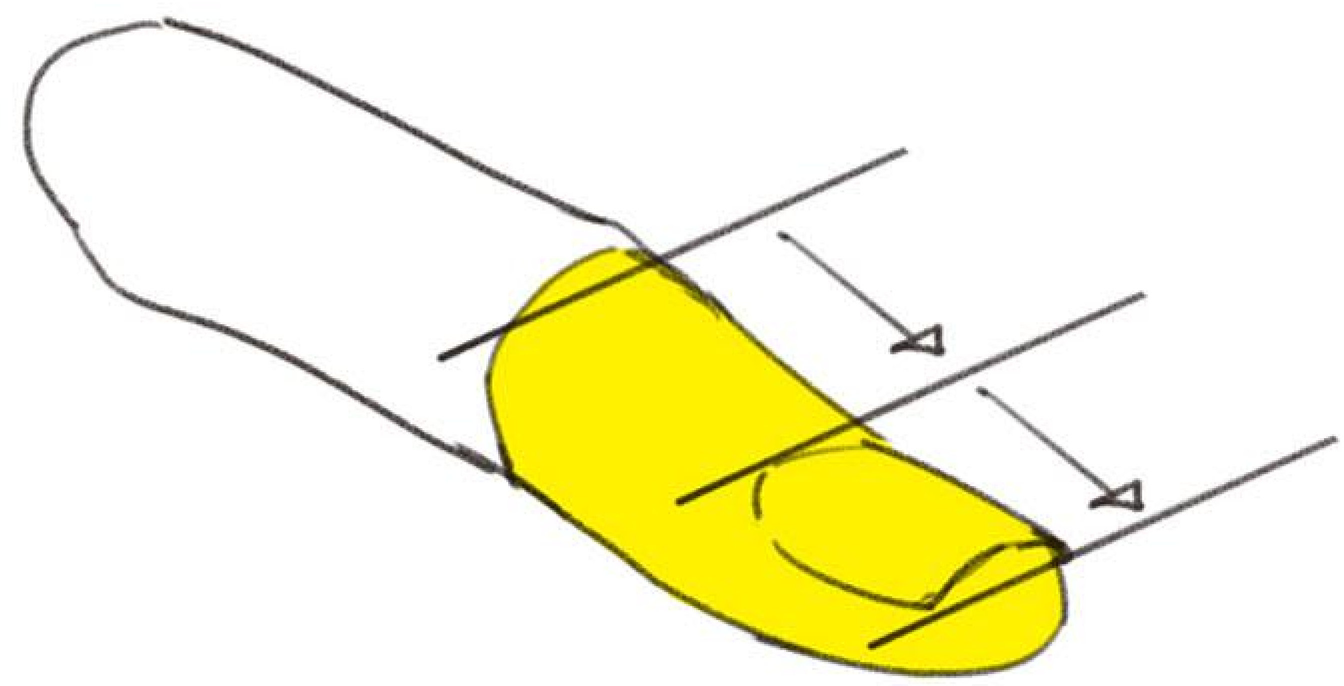
手のひらを3つの四角形に等分
したとき、親指以外の4本の指の
付け根にあたる四角形の位置は、
指を動かしても変わりません。

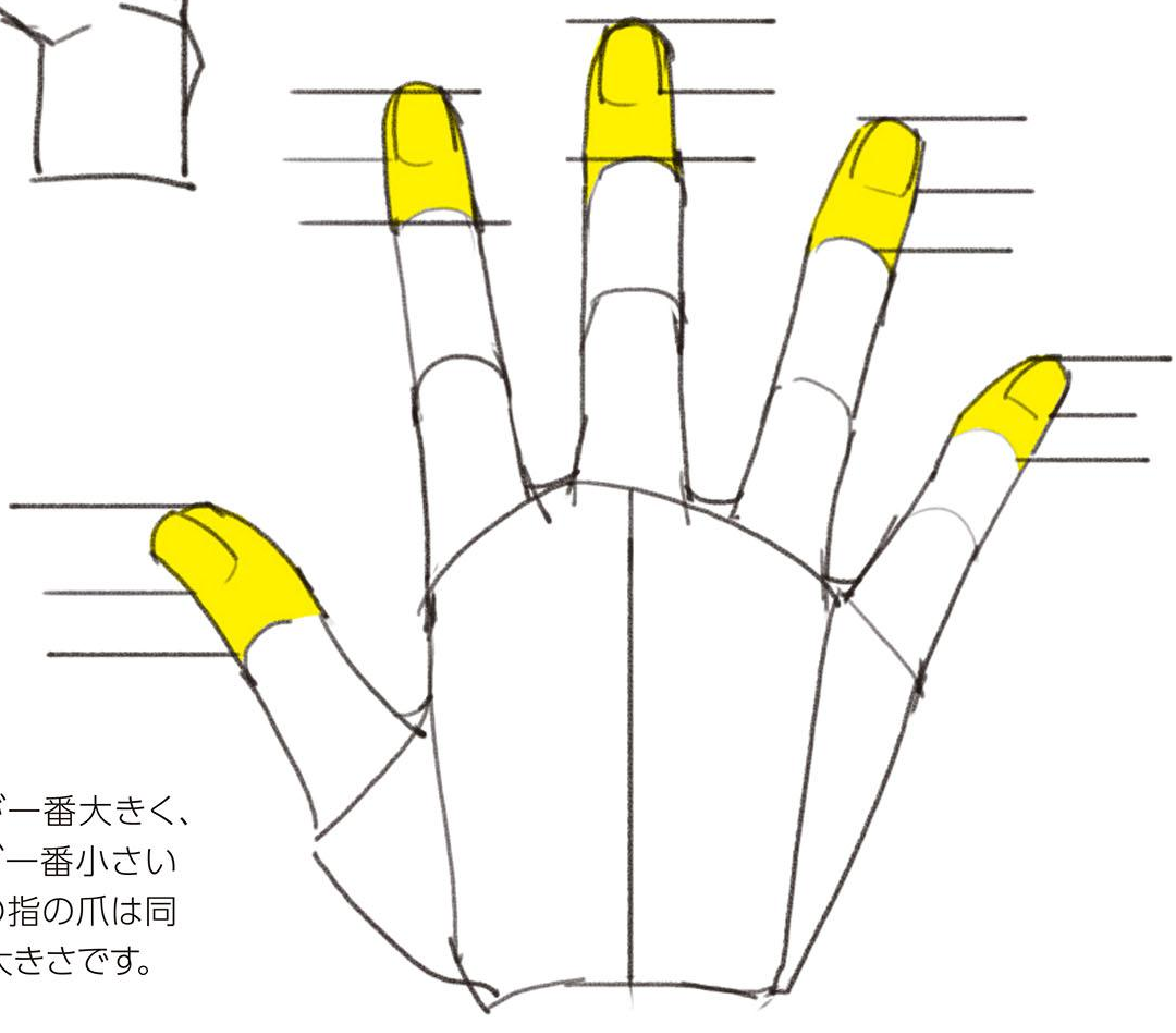


爪は指の上面に描きます。

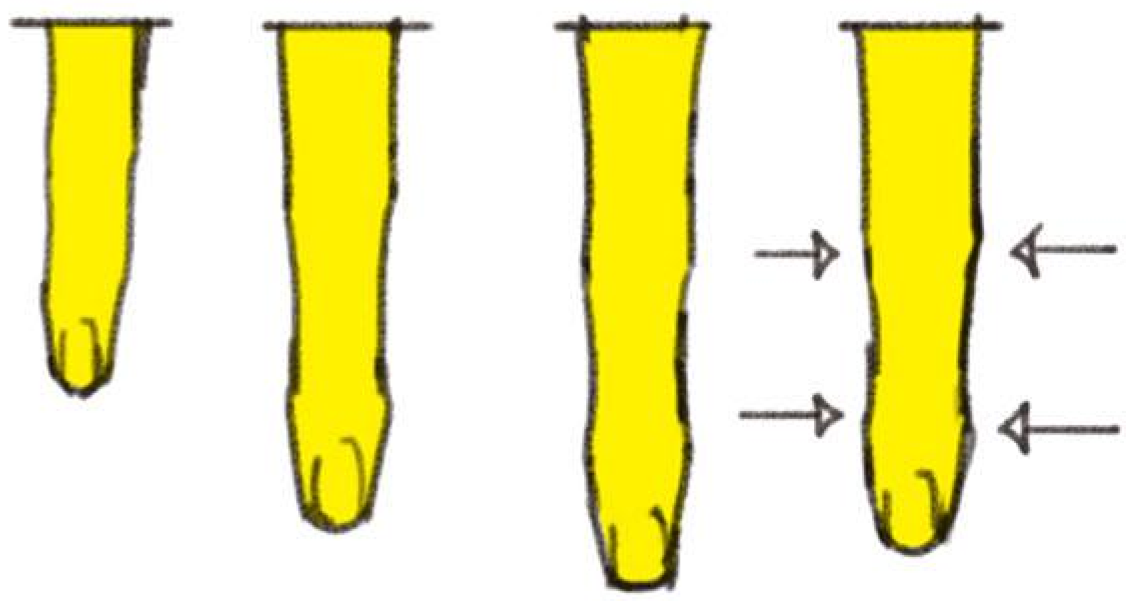


指先から第1関節までの
長さを半分にすると、爪
のサイズがわかります。

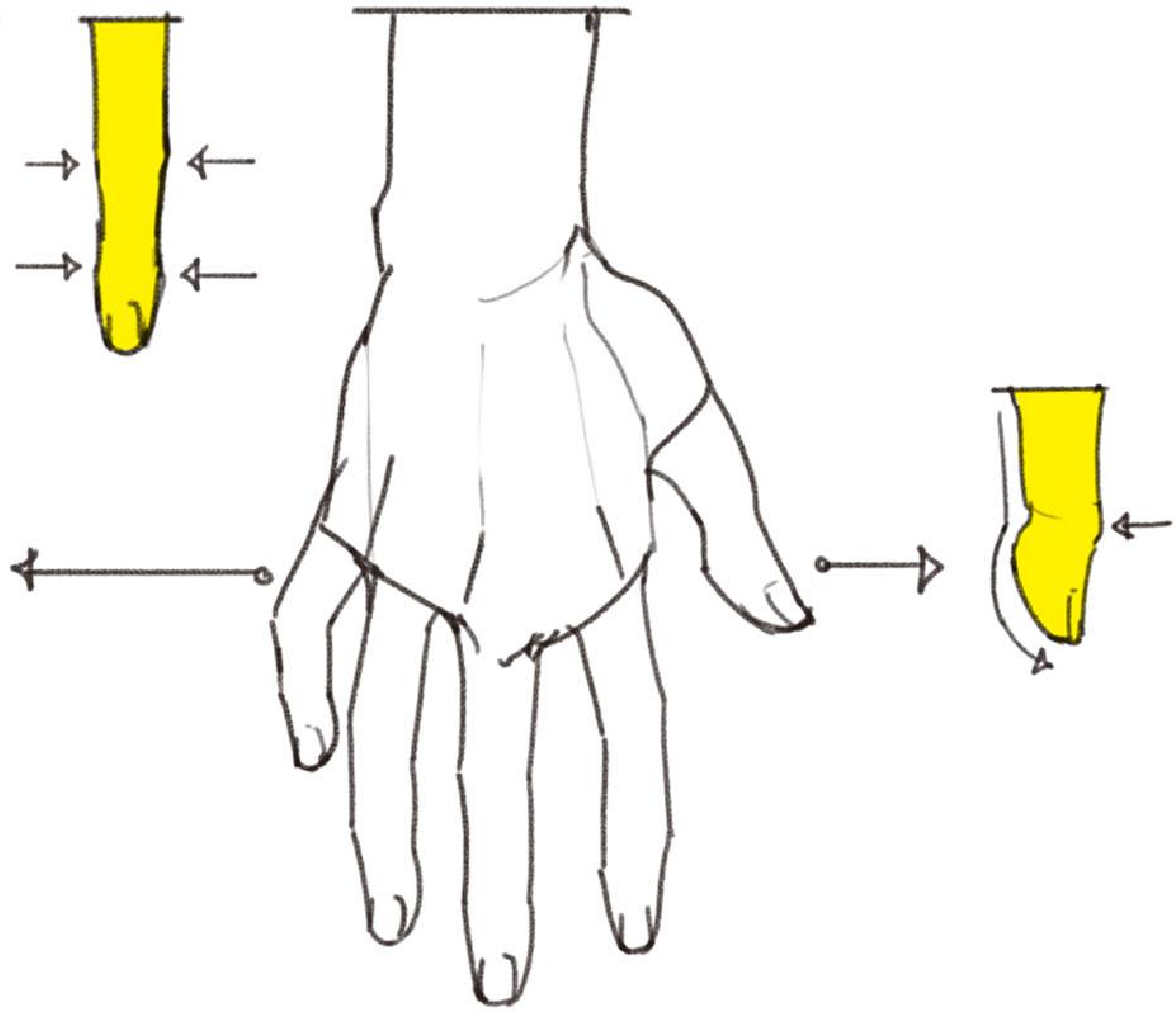


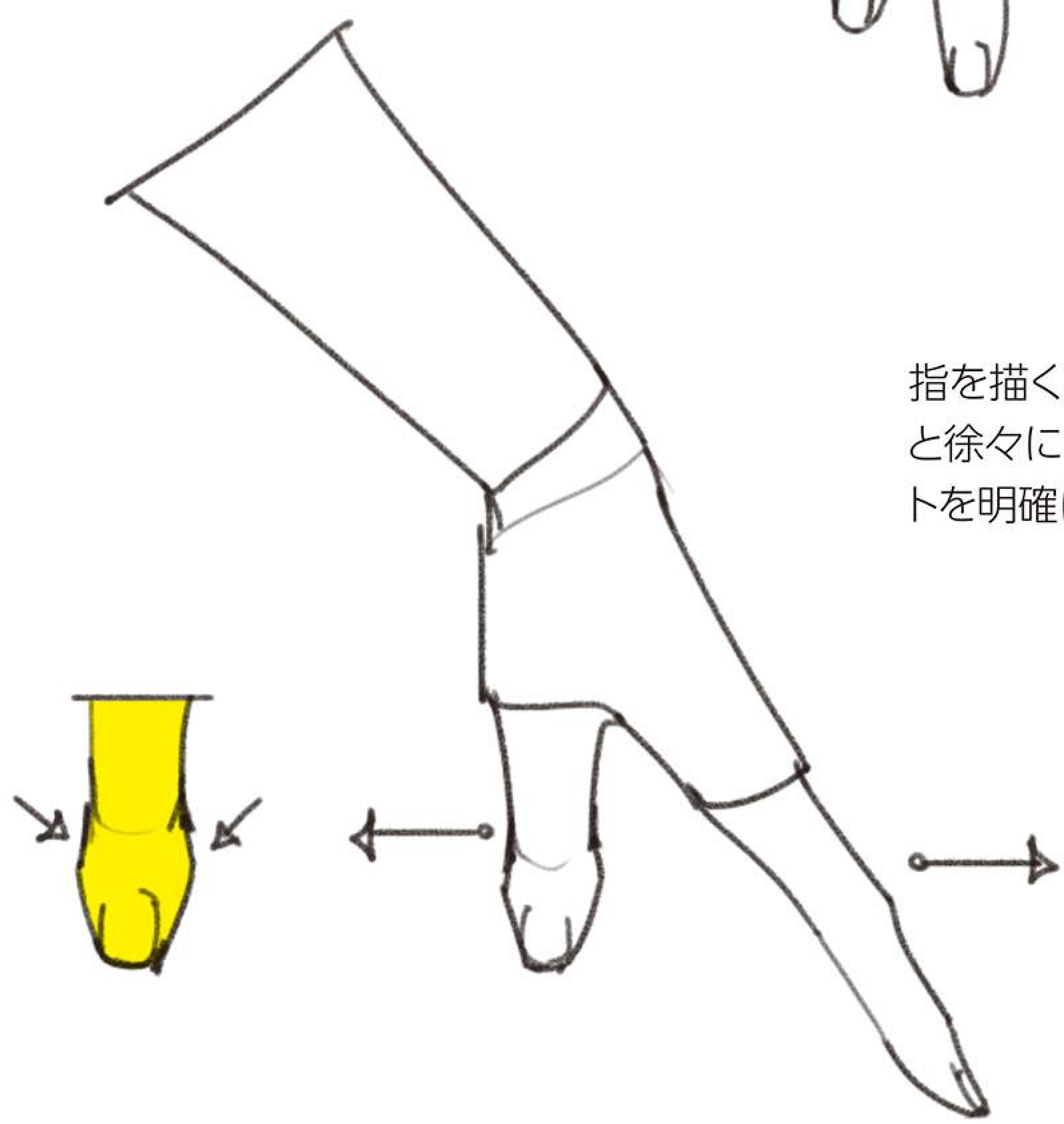


親指の爪が一番大きく、
小指の爪が一番小さい
です。残りの指の爪は同
じくらいの大きさです。

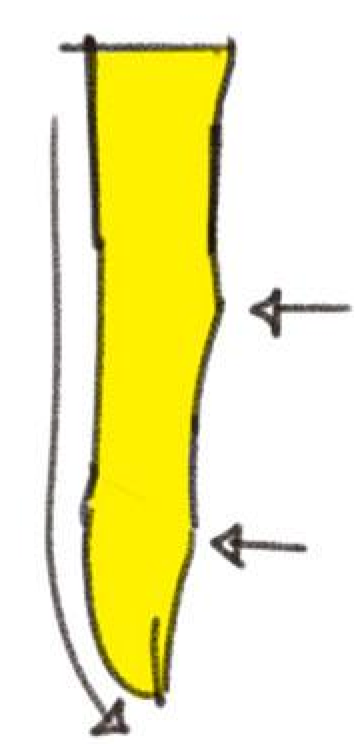


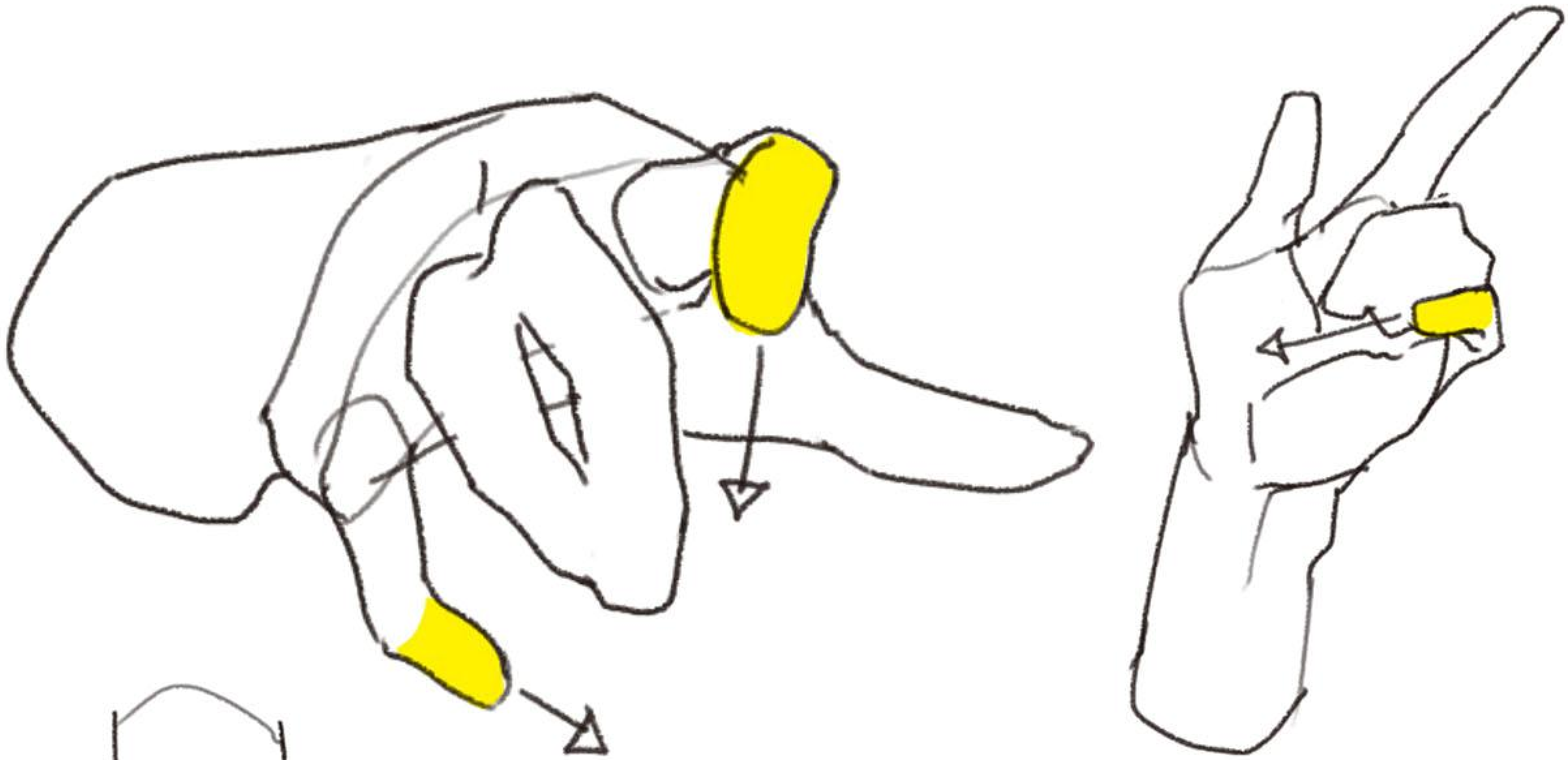
見る角度により親指
と4本の指の向きが
違って見えます。

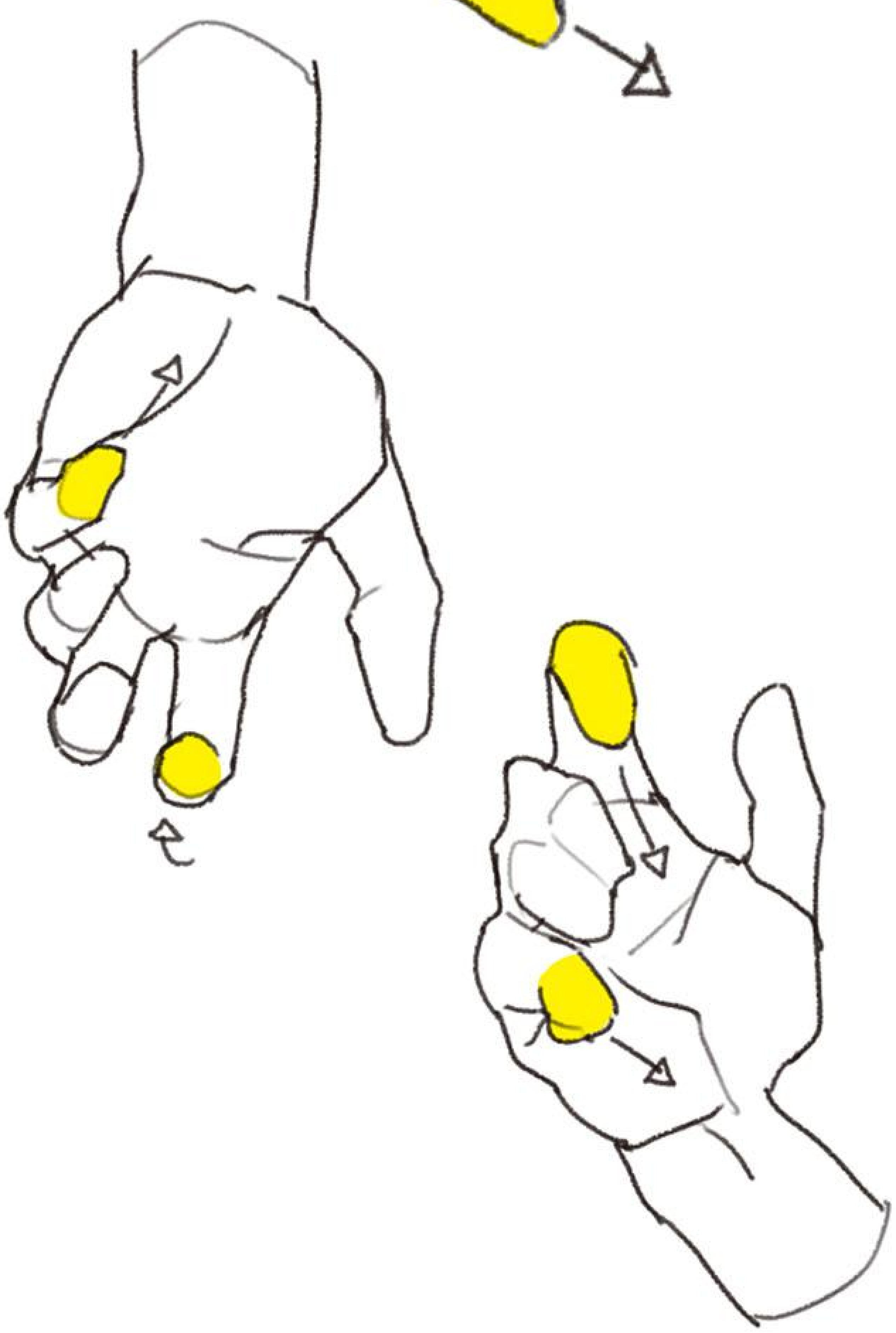


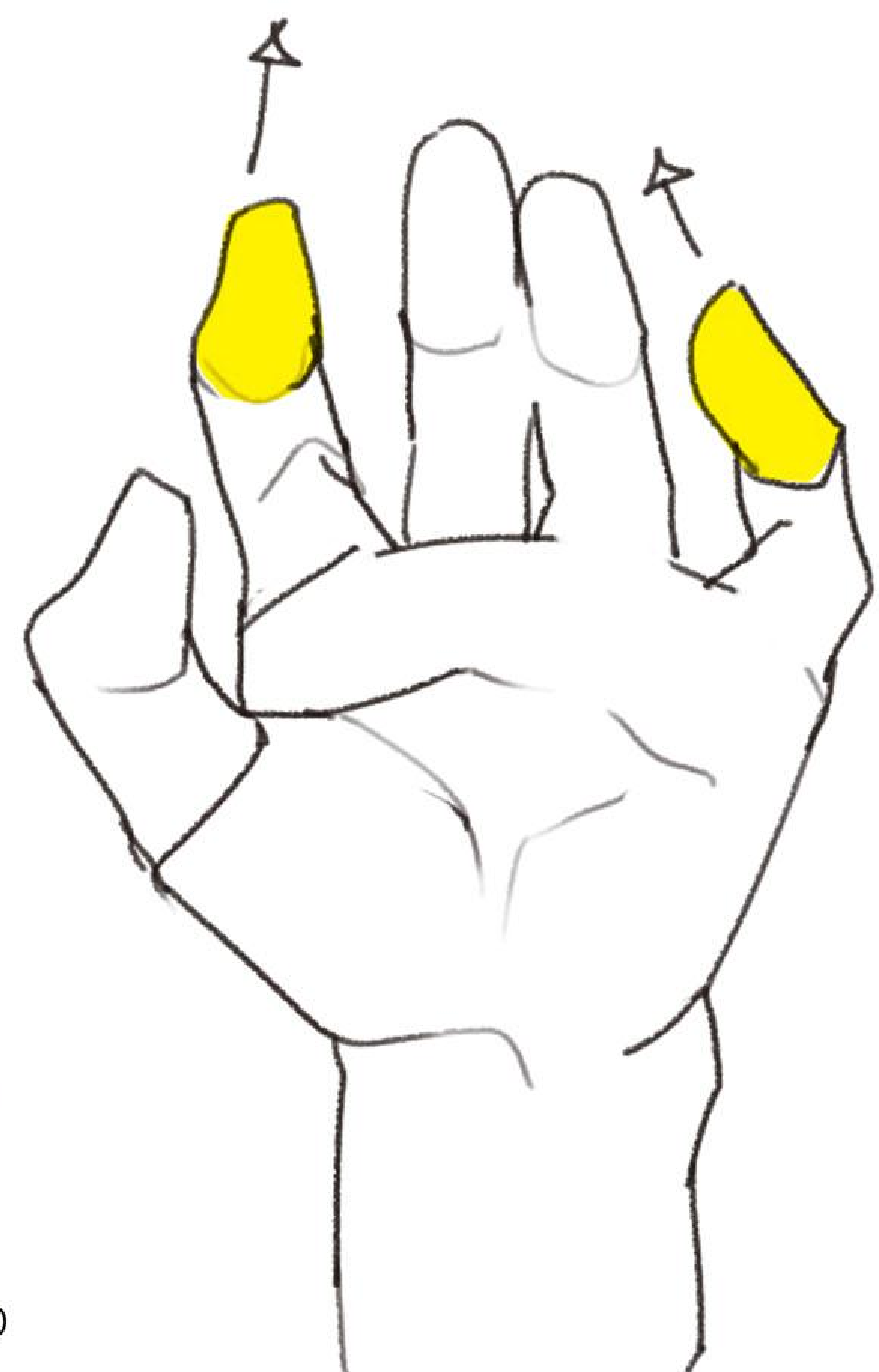


指を描くときは、曲がる関節部分
と徐々に細くなる指先のシルエッ
トを明確に表現します。



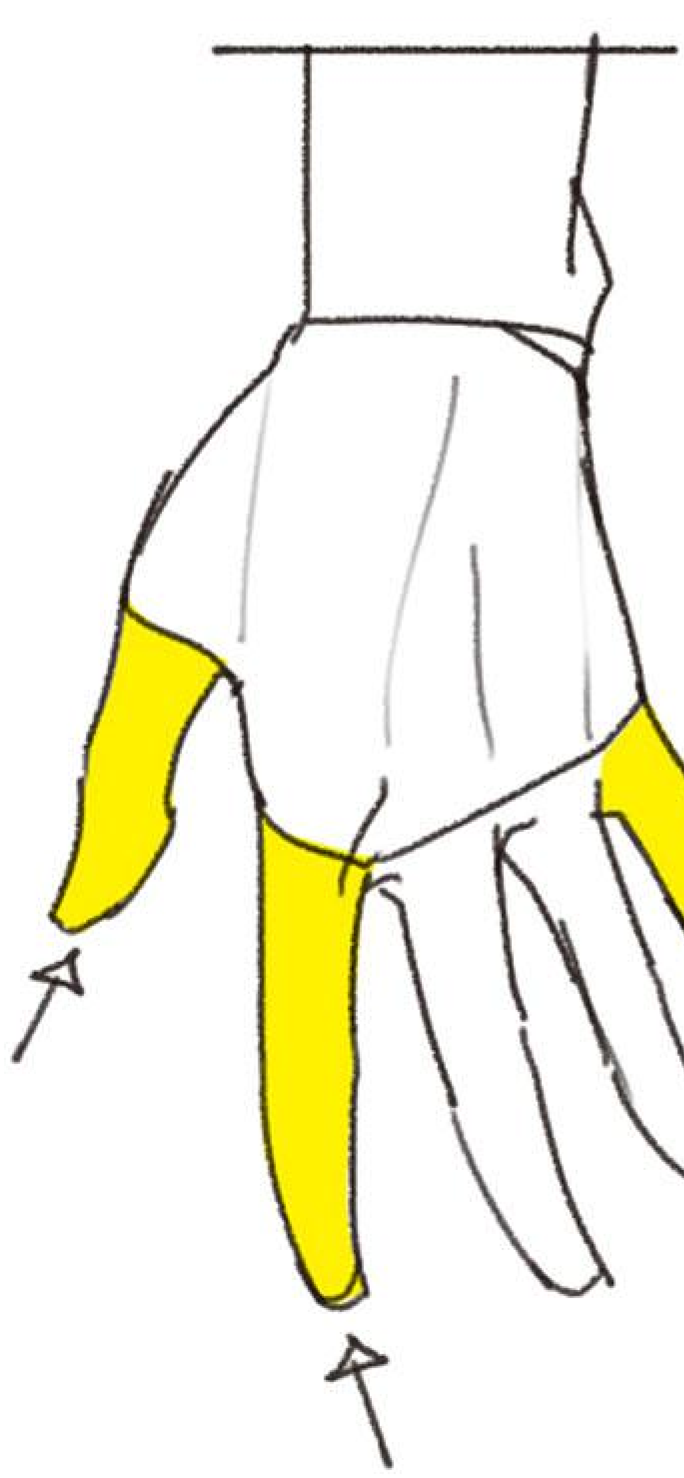


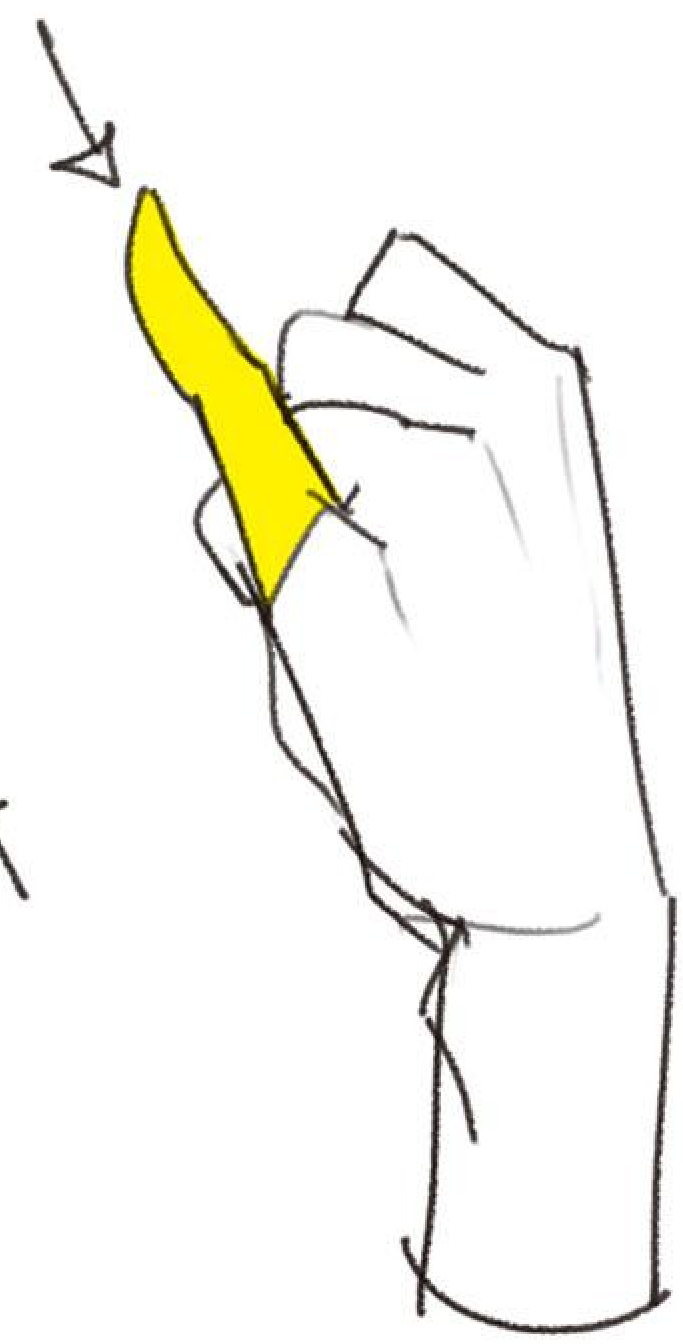


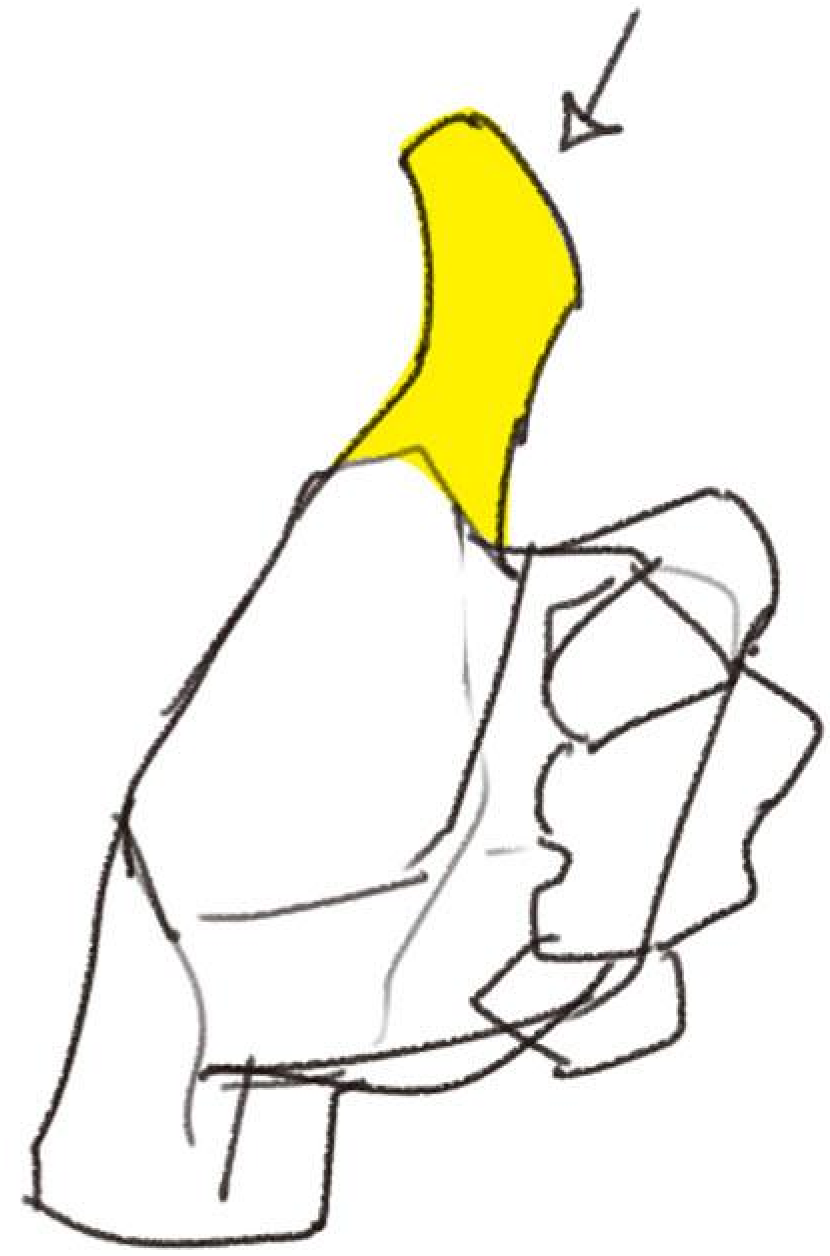


軽く曲げた指を描くときは、人さし指と小指の
先が、外側ではなく内側に向く流れを作ります。

手





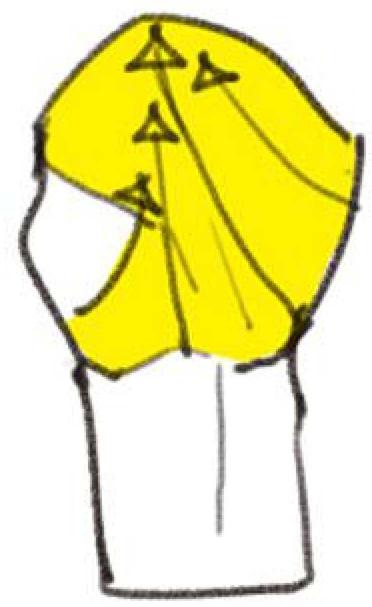


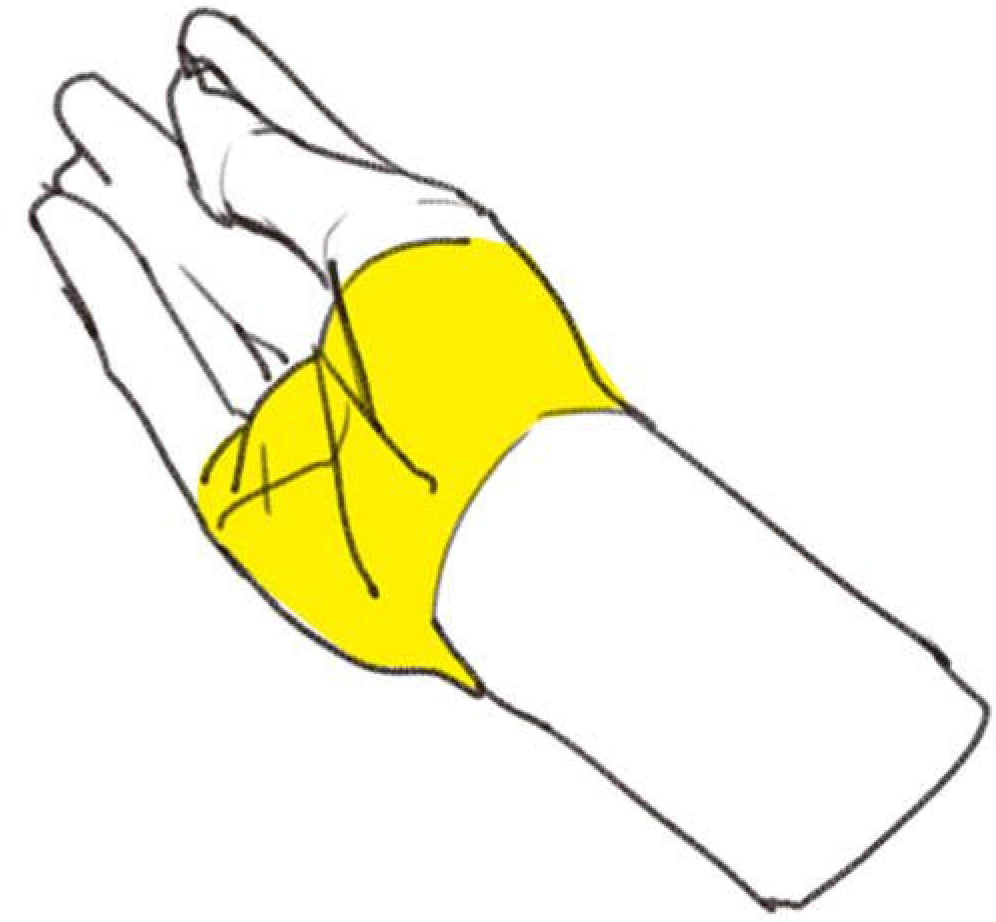


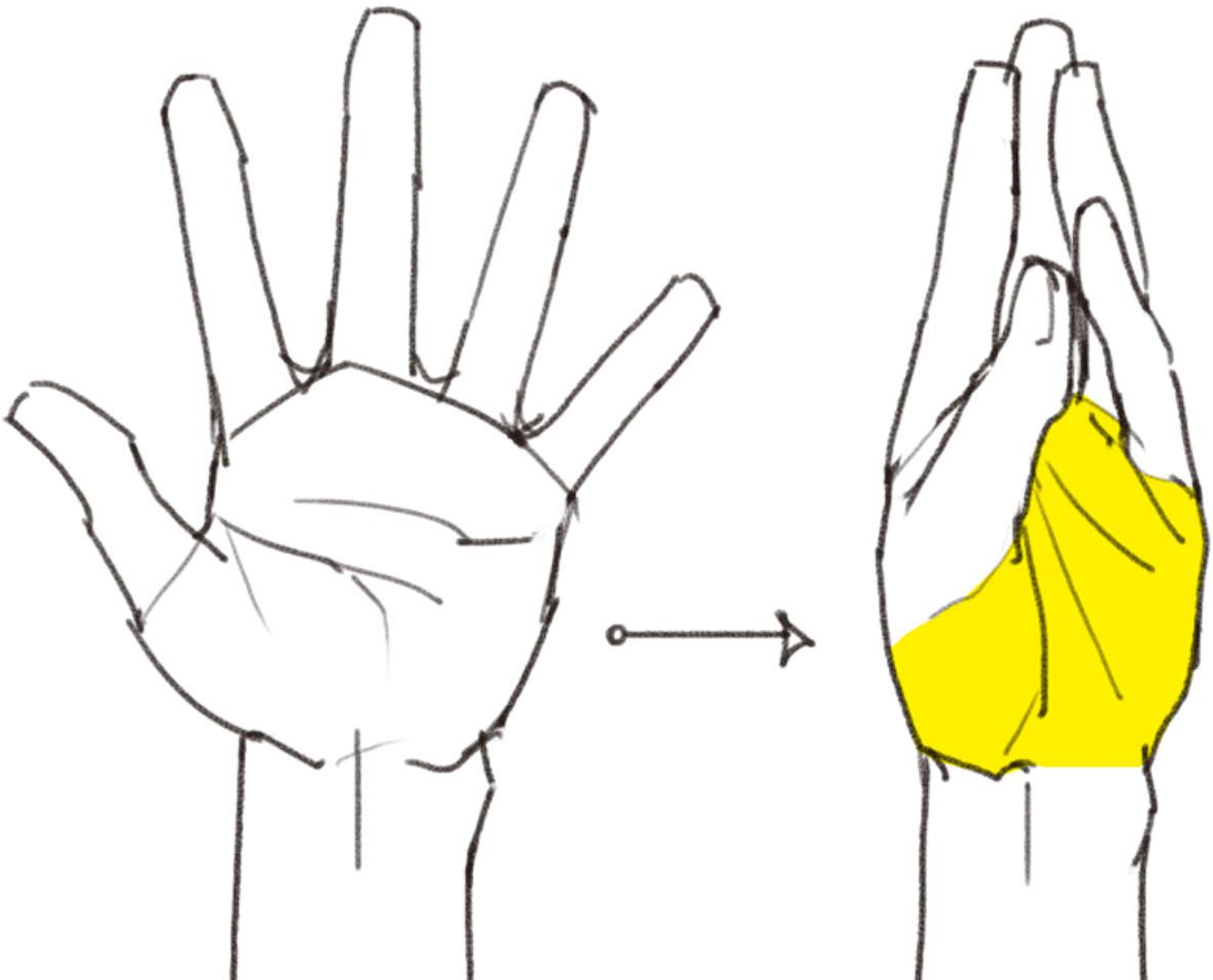
親指、人さし指、小指は個別に動いても違和感がなく自然に見えます。中指と薬指は個別に動くと不自然な動作に見えることがあります。

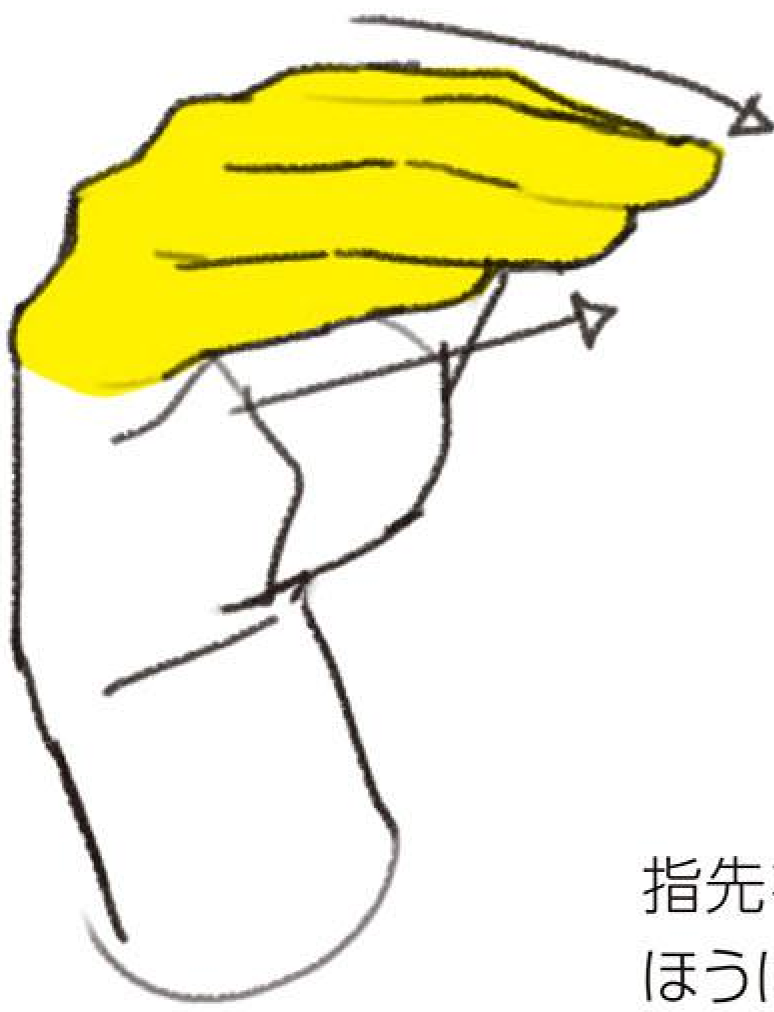
指を中央に集めるとき、手の
ひらには中指に向かう縦の
シワを描き入れます。





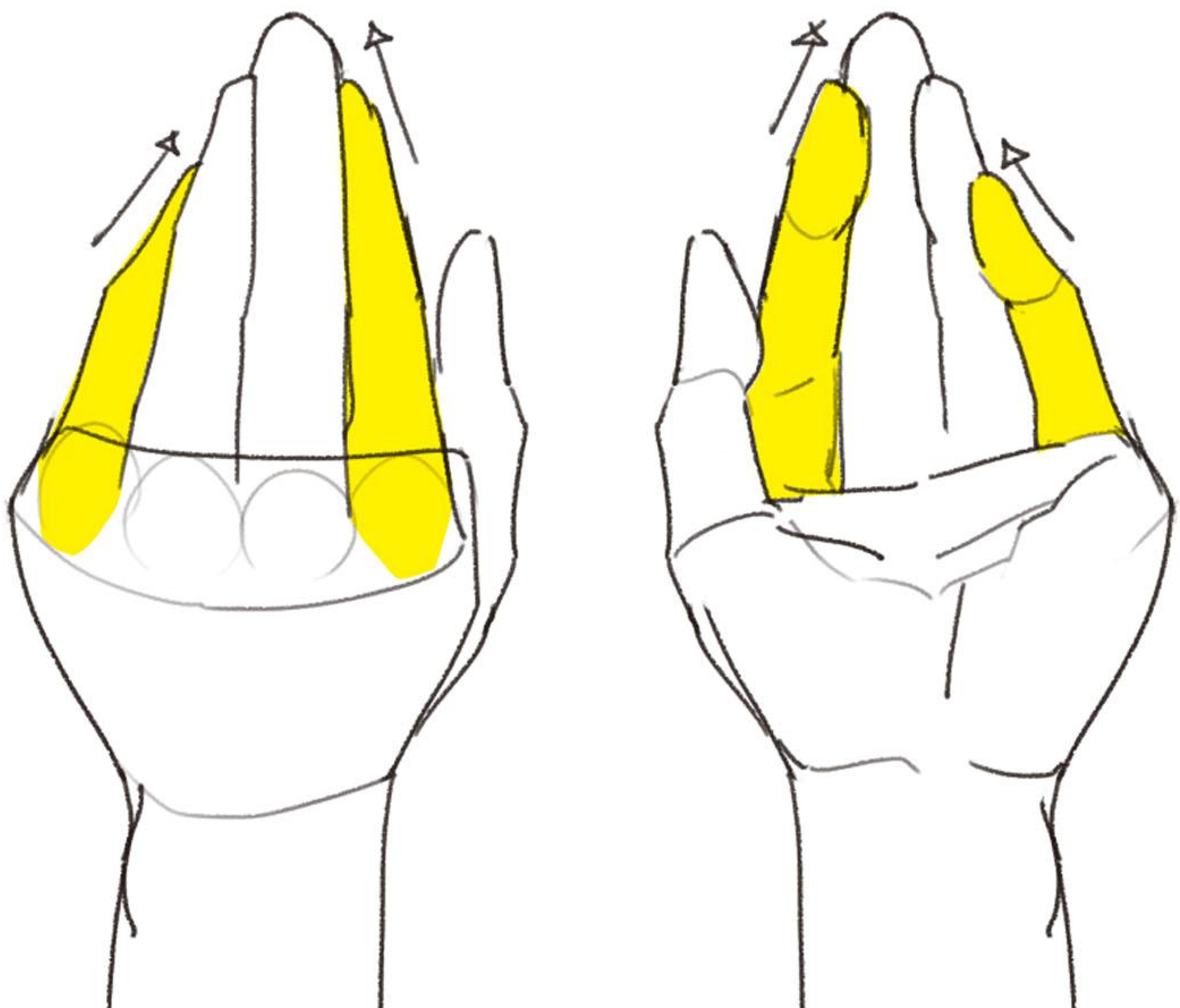


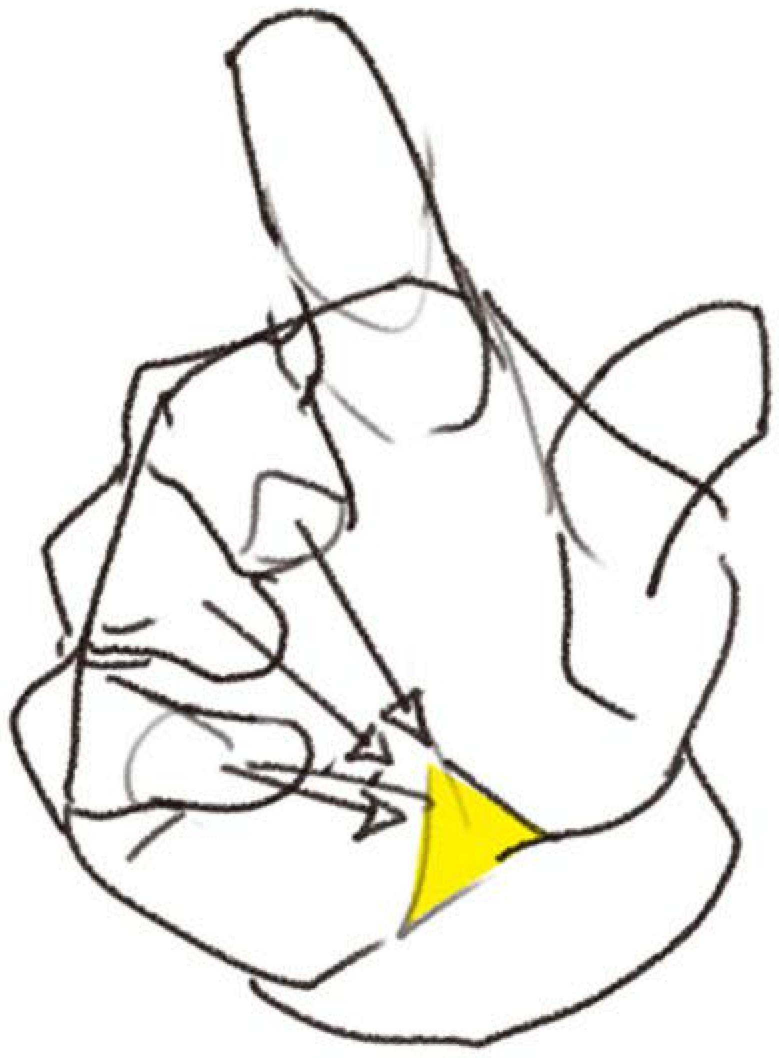


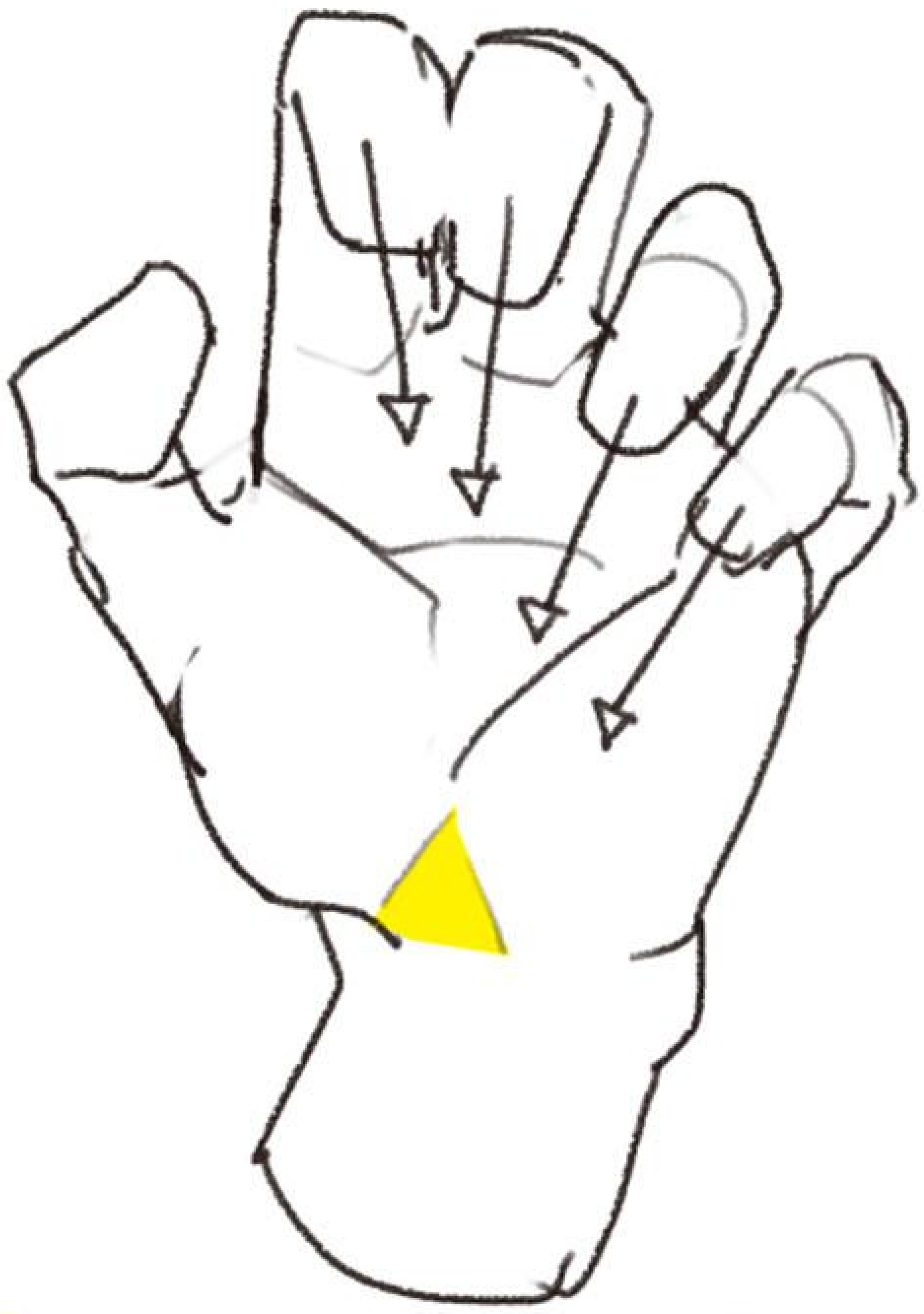


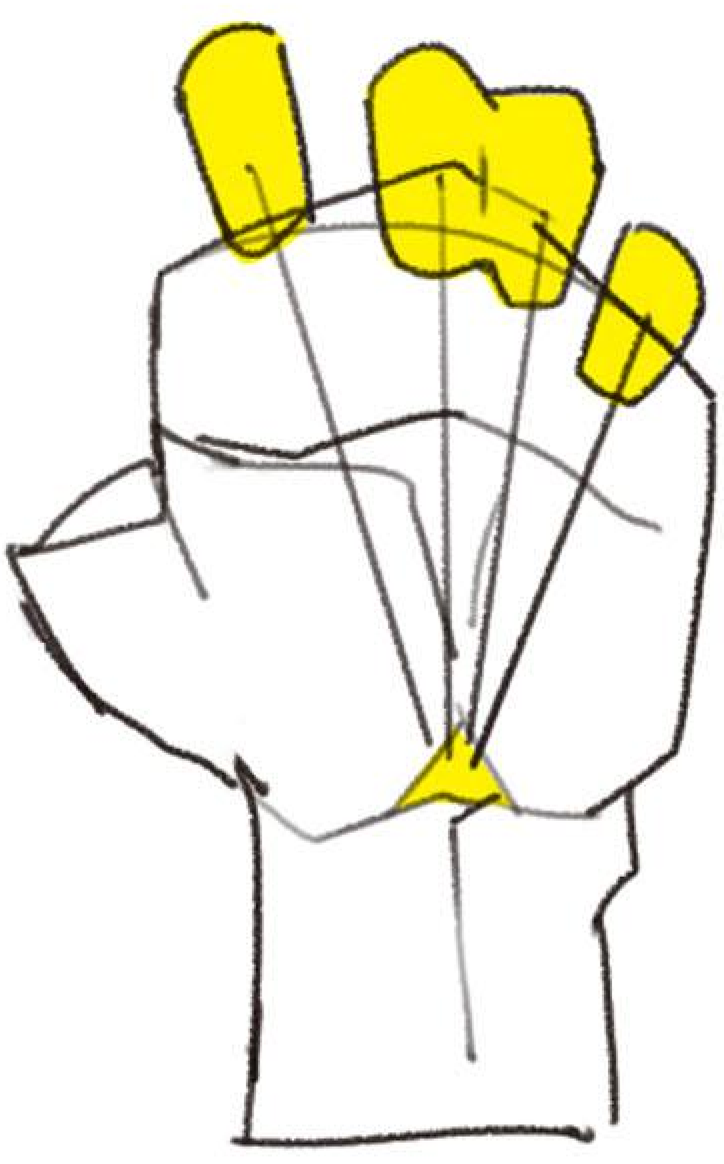


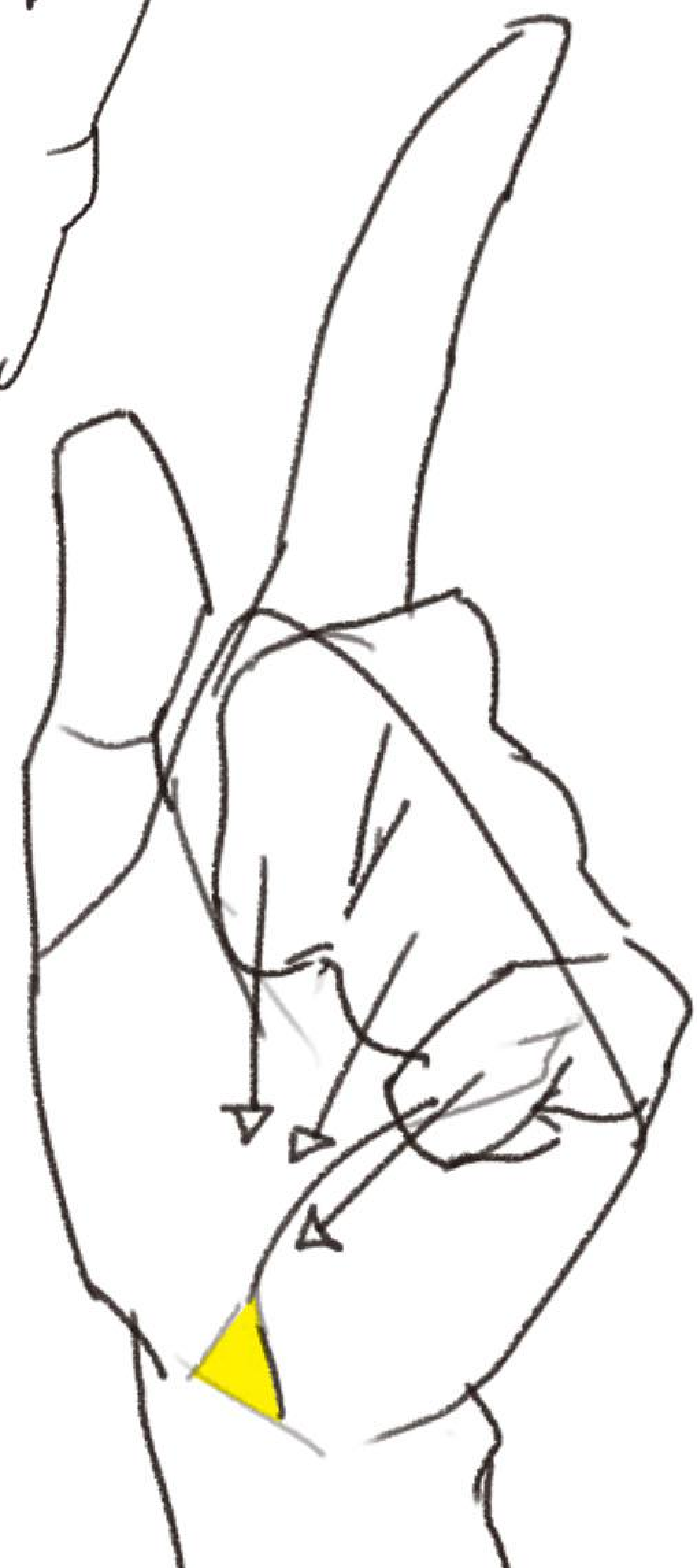
指先を寄せると、中指の下のほうに人さし指と小指が向かい、尖ったポーズになります。



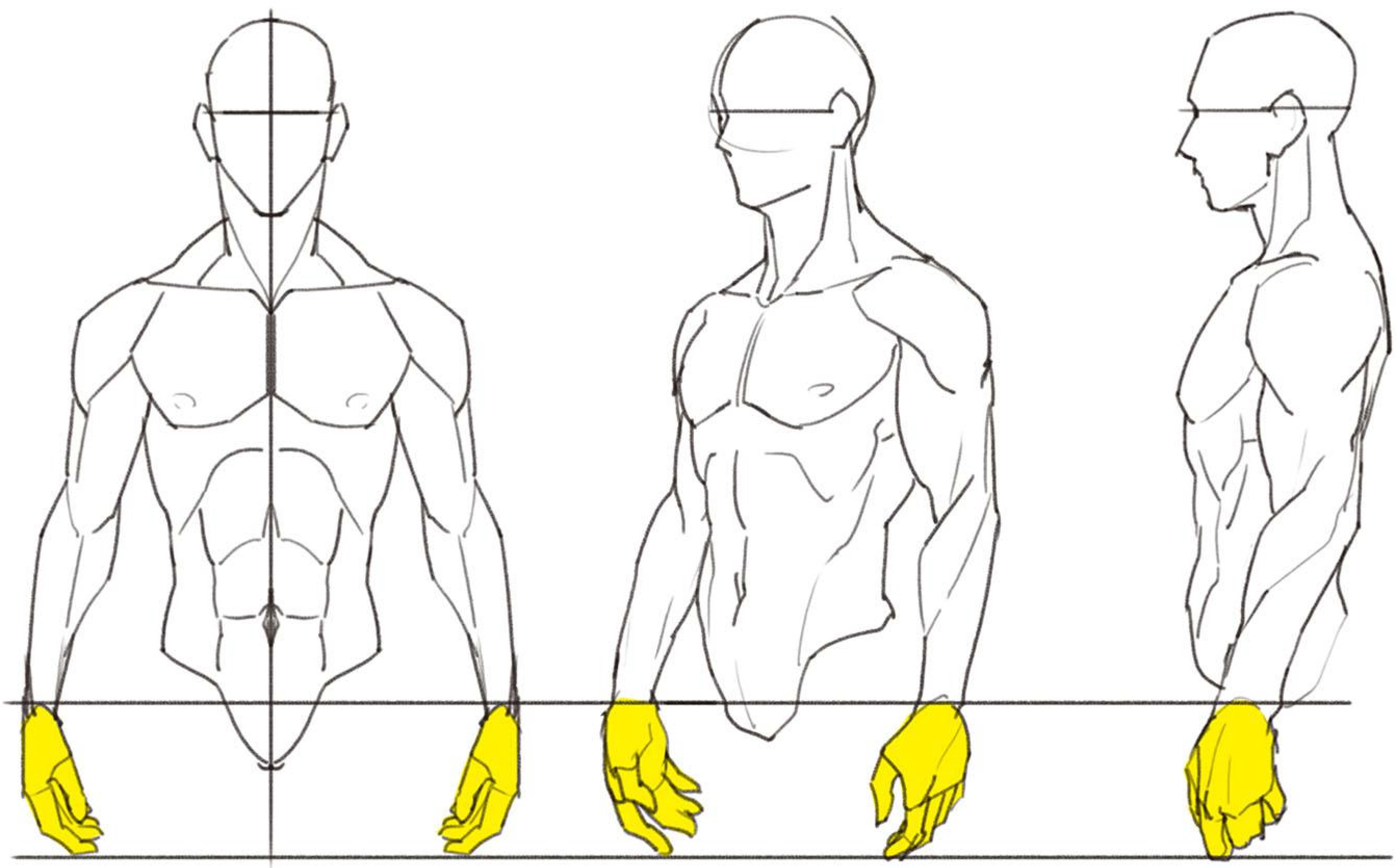




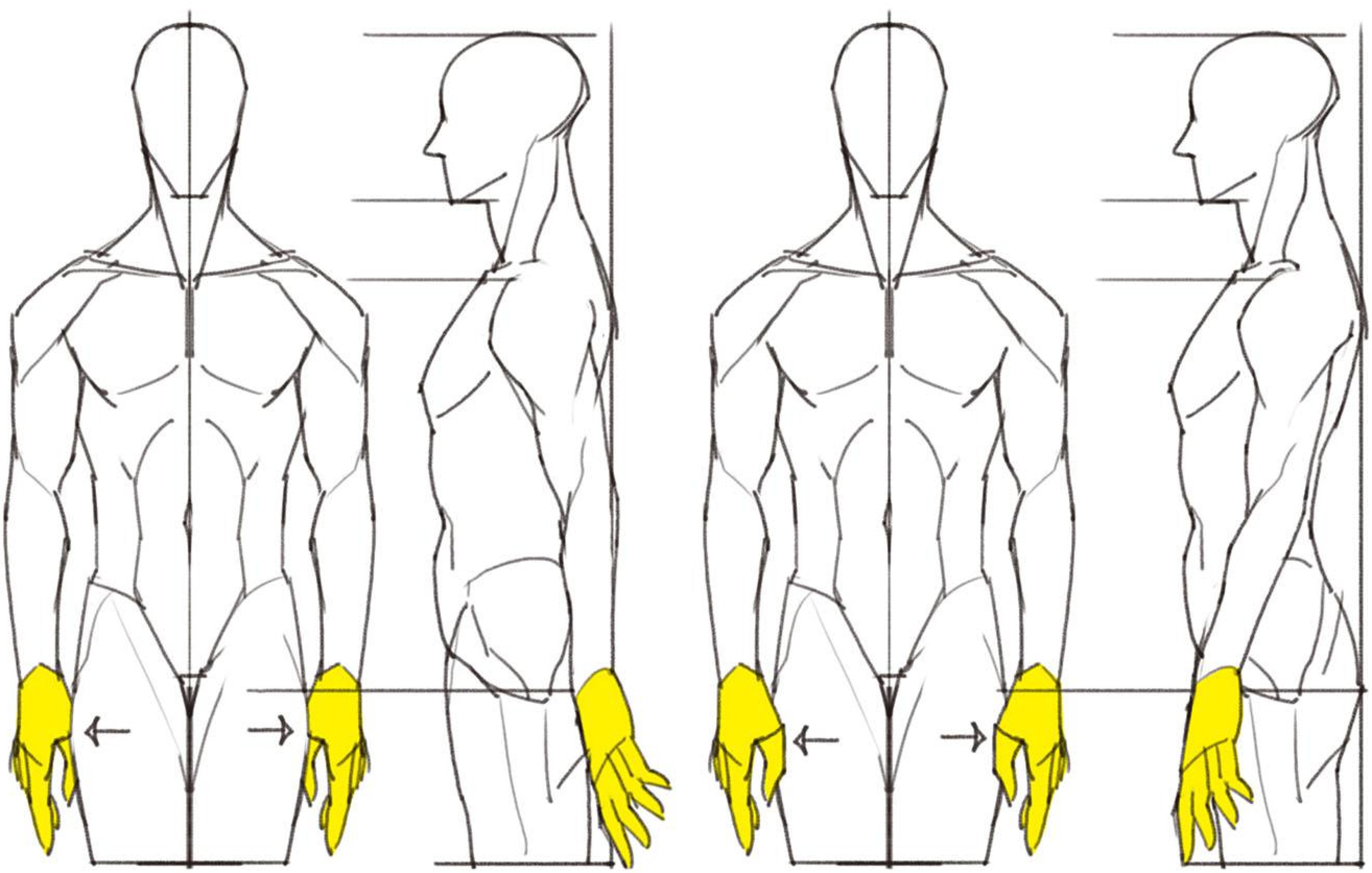




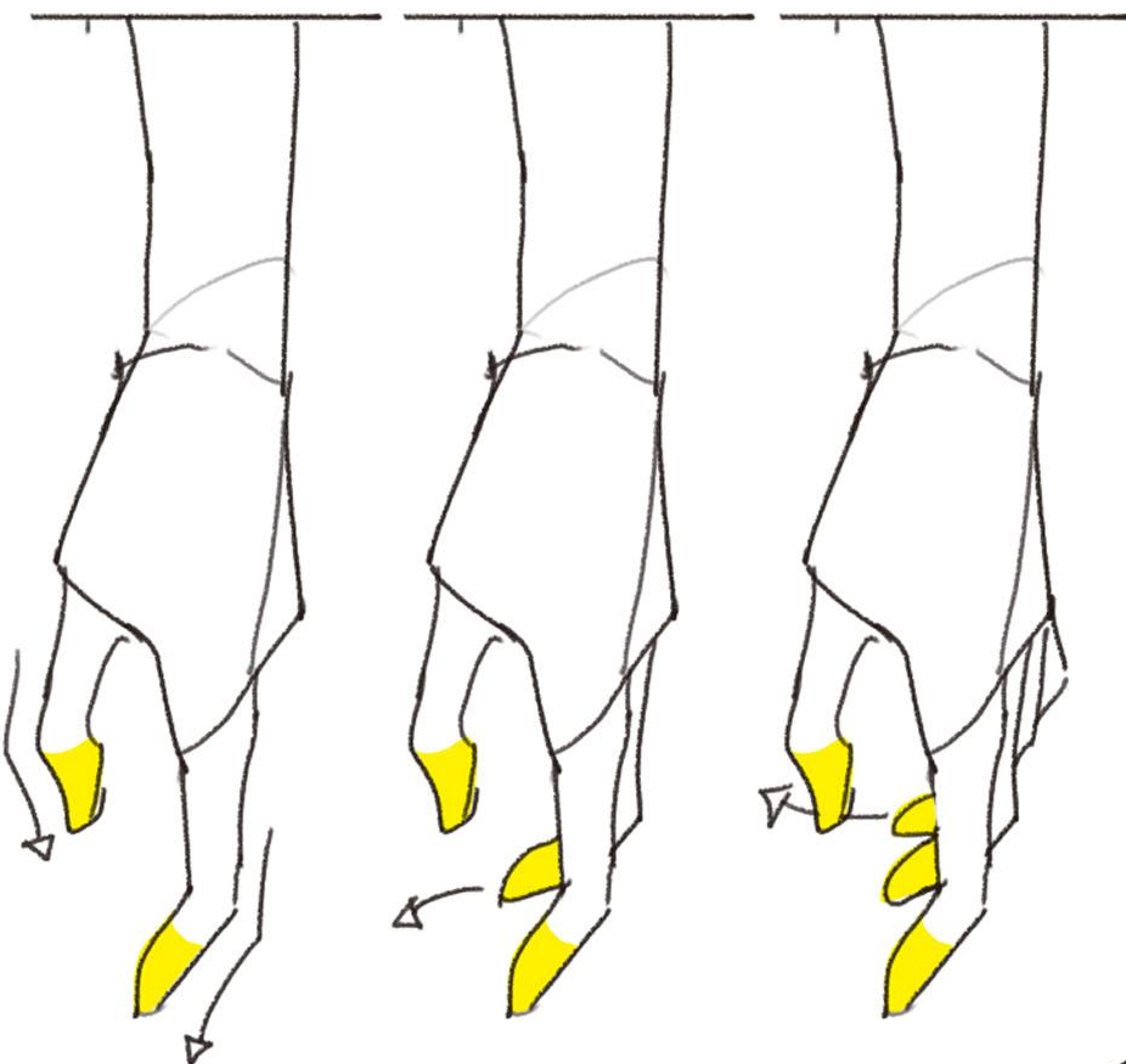
手のひらが見える角度で指を曲げるときは、手のひらの下のほうの中心に指の節が集まるように描きます。

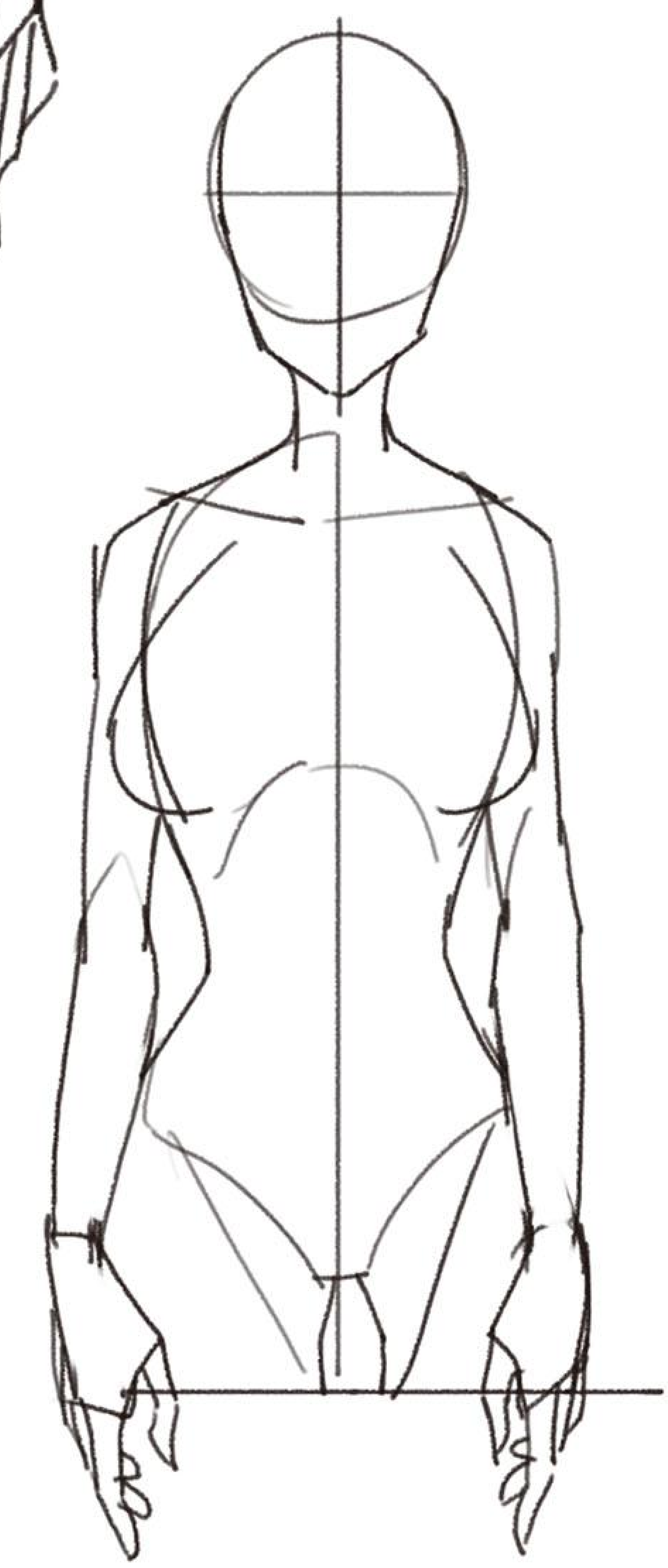


体が正面を向いているときは手の側面、体が半側面のときは手の半側面(奥のほうの手は手のひらが見える半側面)、体が側面のときは手の甲の面を描くと自然に見えます。

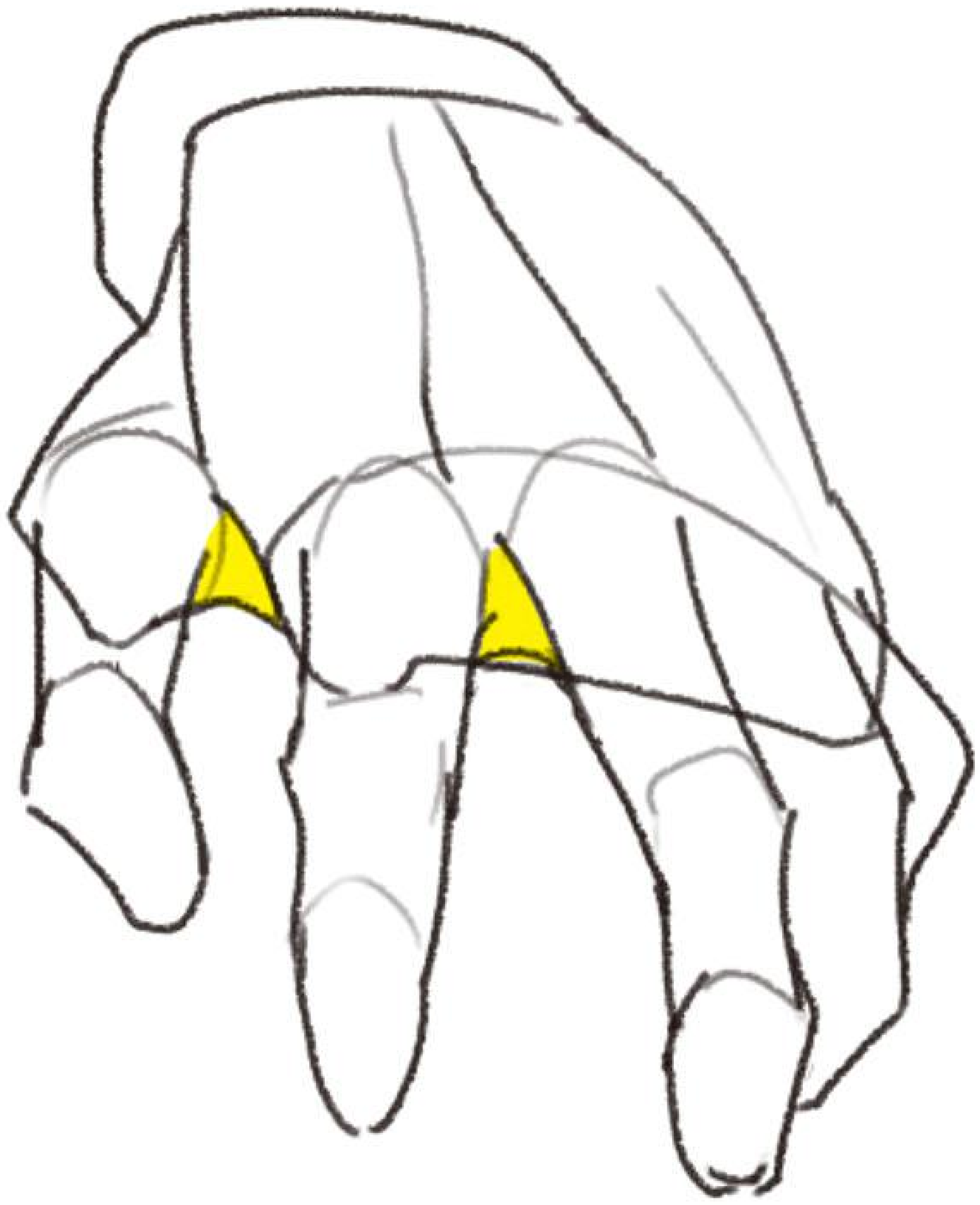


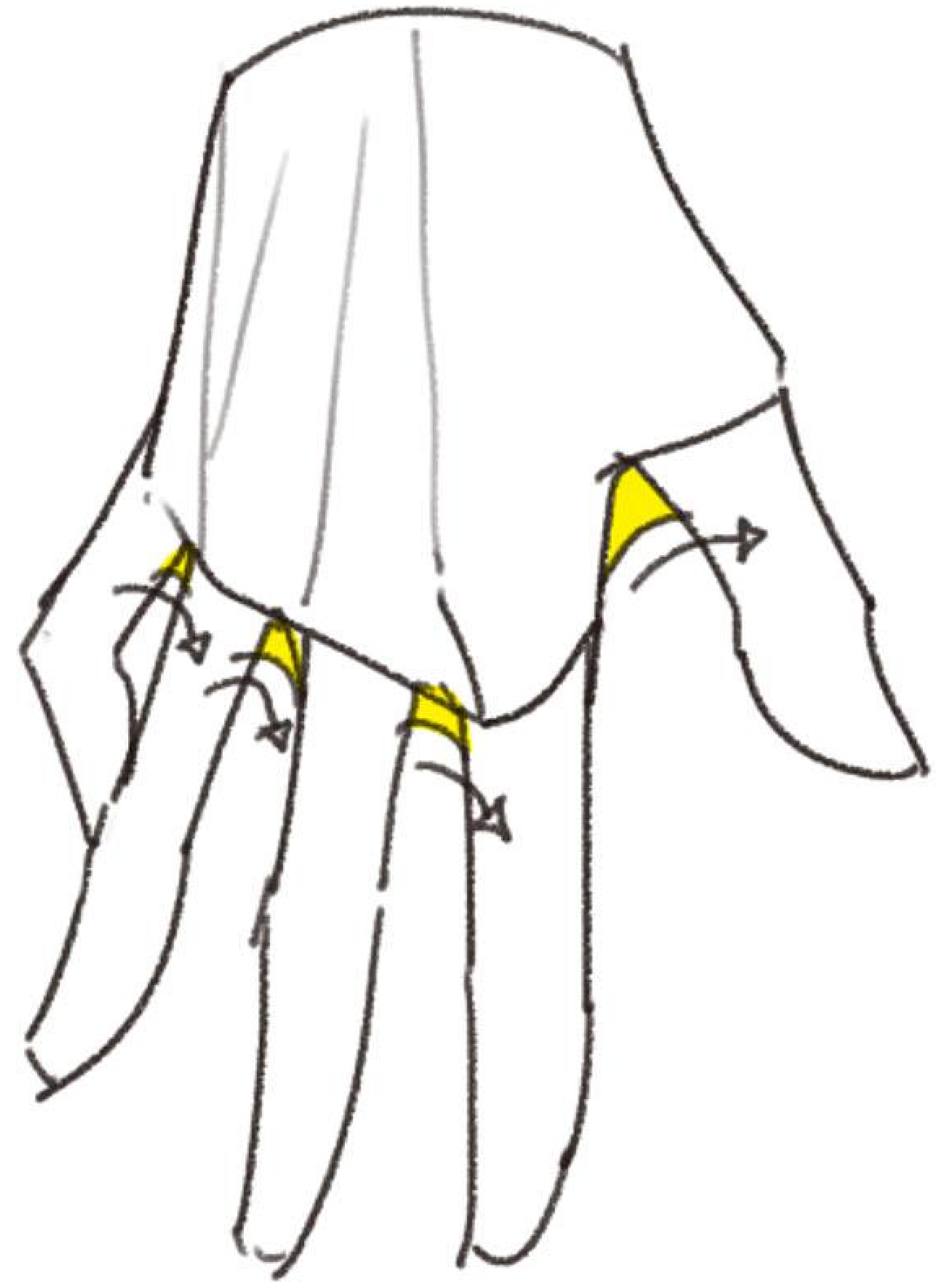
正面を向いて立った姿勢のときに、手が太もも
で少しでも隠れると、腕を後ろに引いたポーズ
になるので、意図的でなければ手は太ももより
も前に出ているほうが自然です。

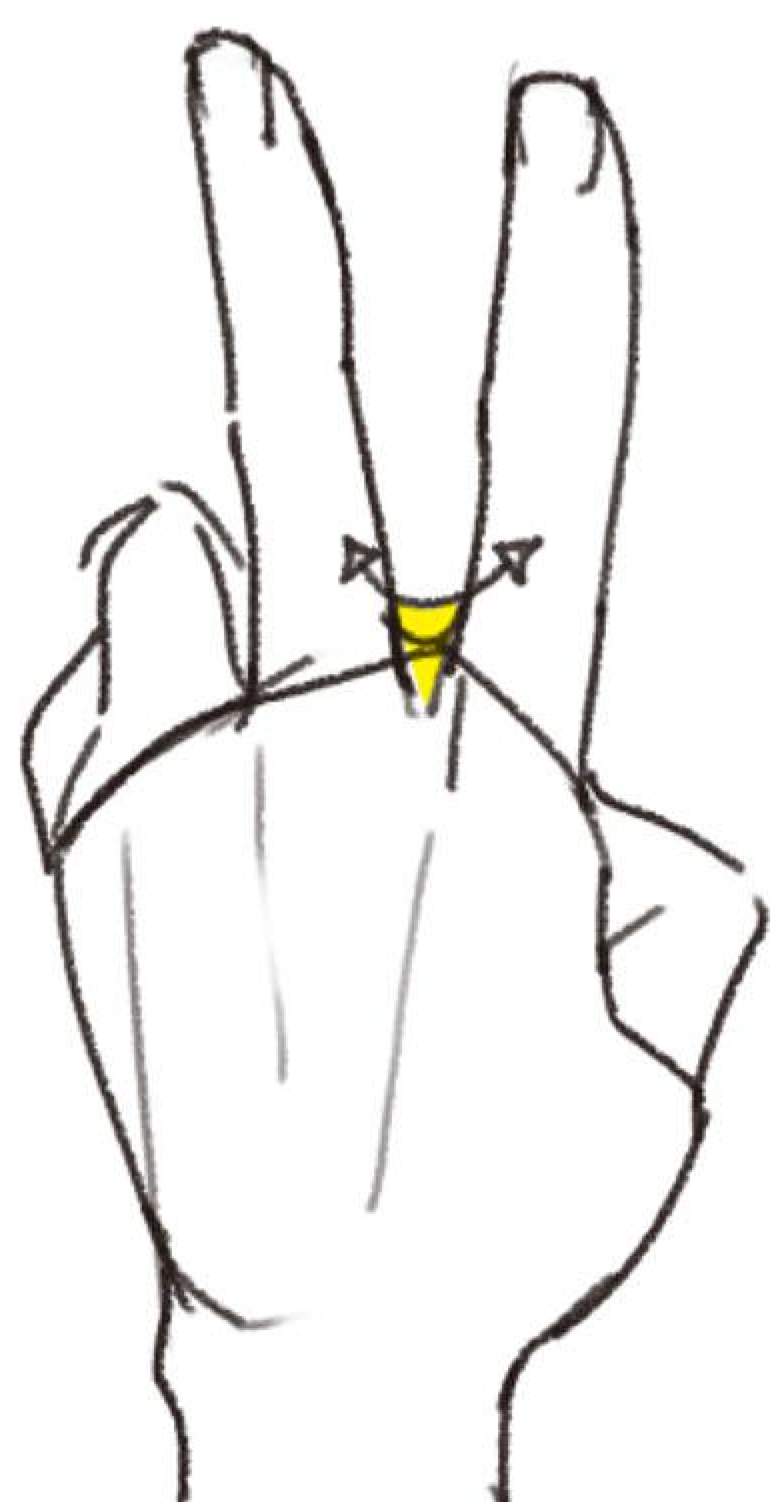


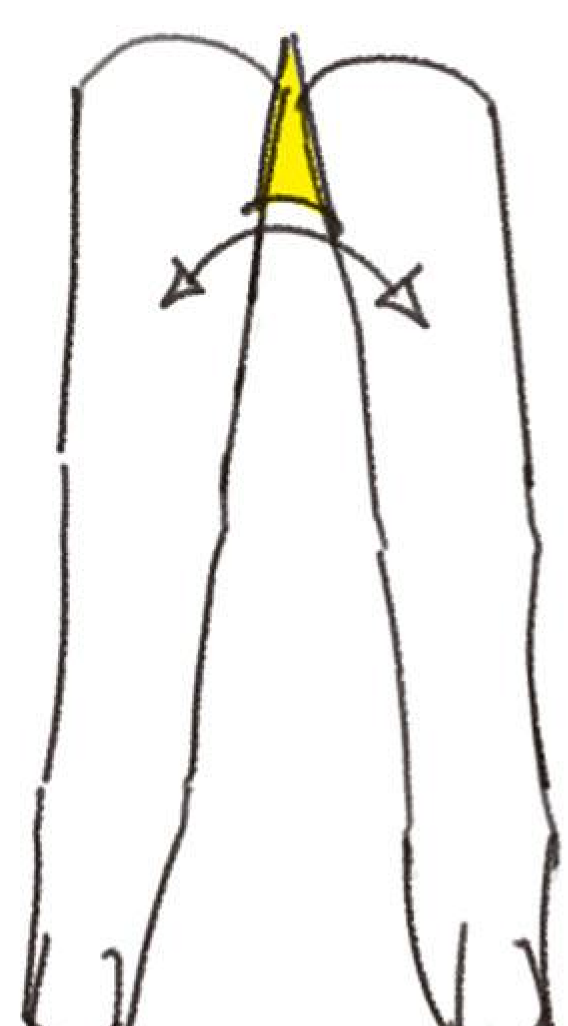


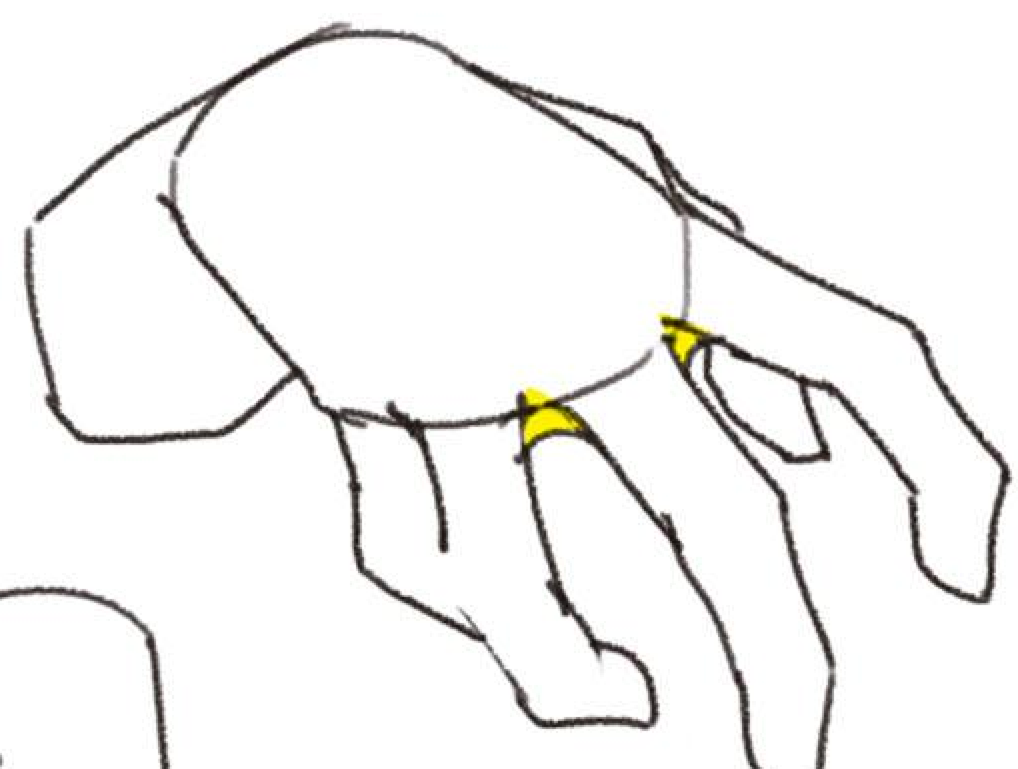
自然に力を抜いた状態の手は
人さし指、中指、薬指の曲がる
角度に違いをつけます。



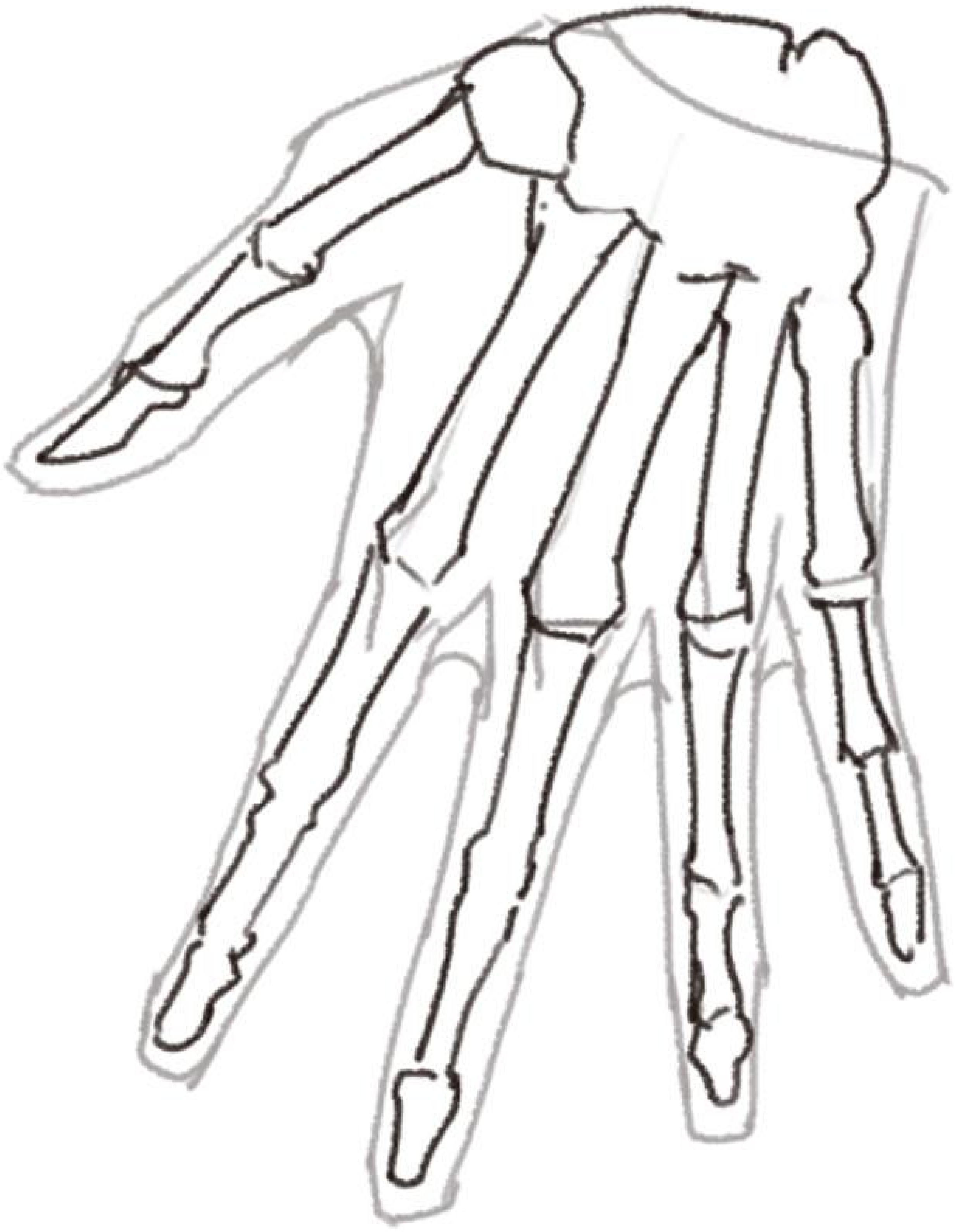


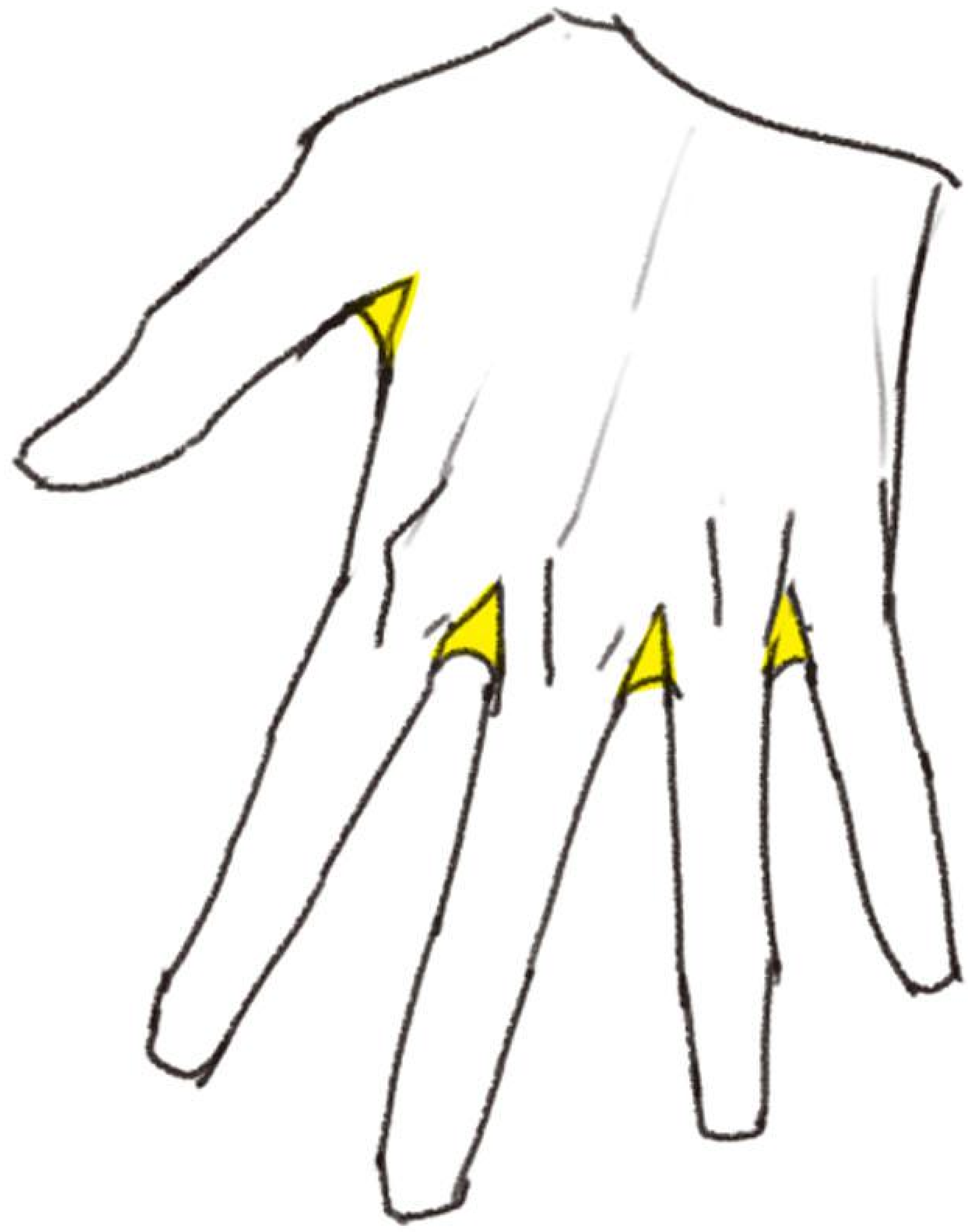


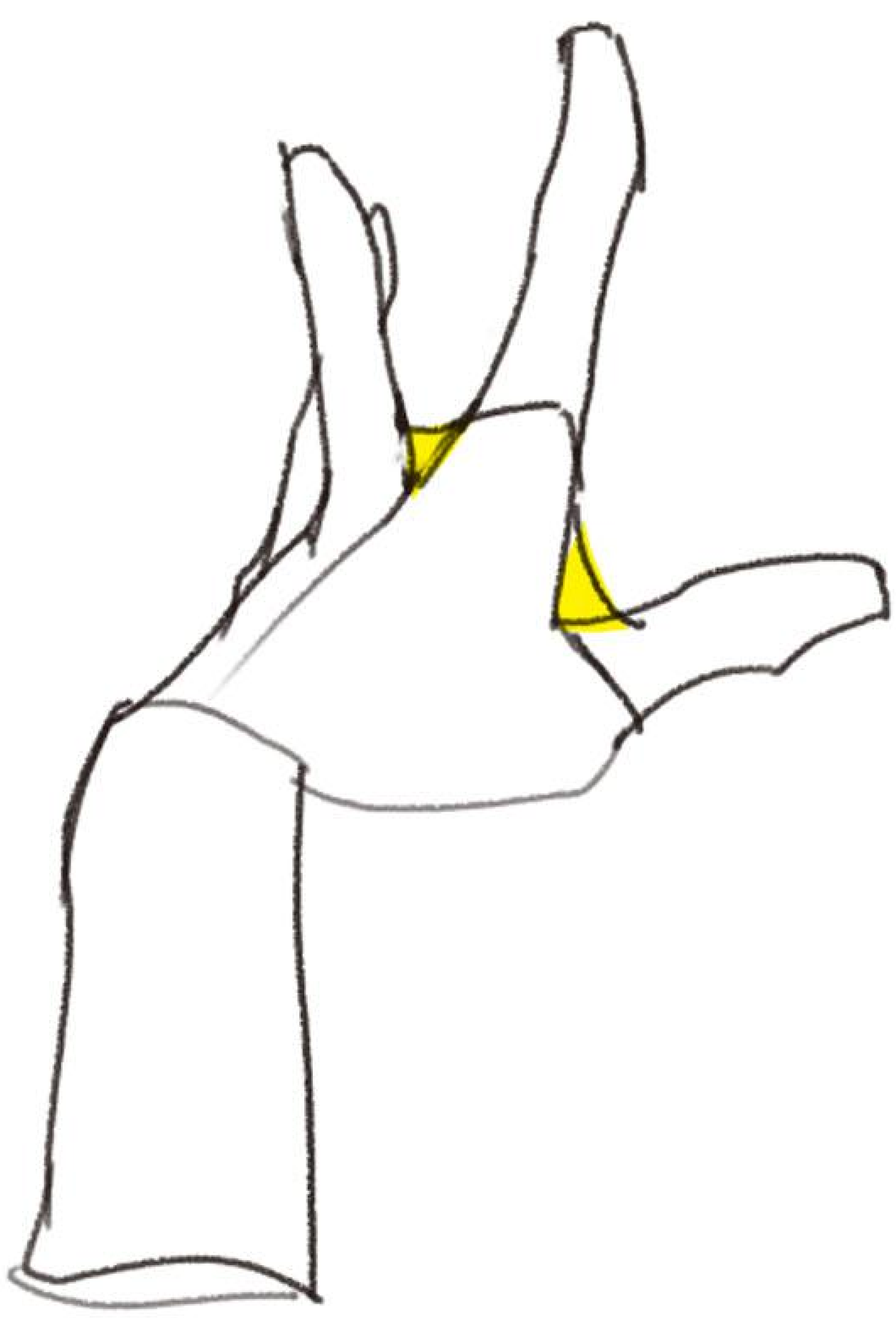




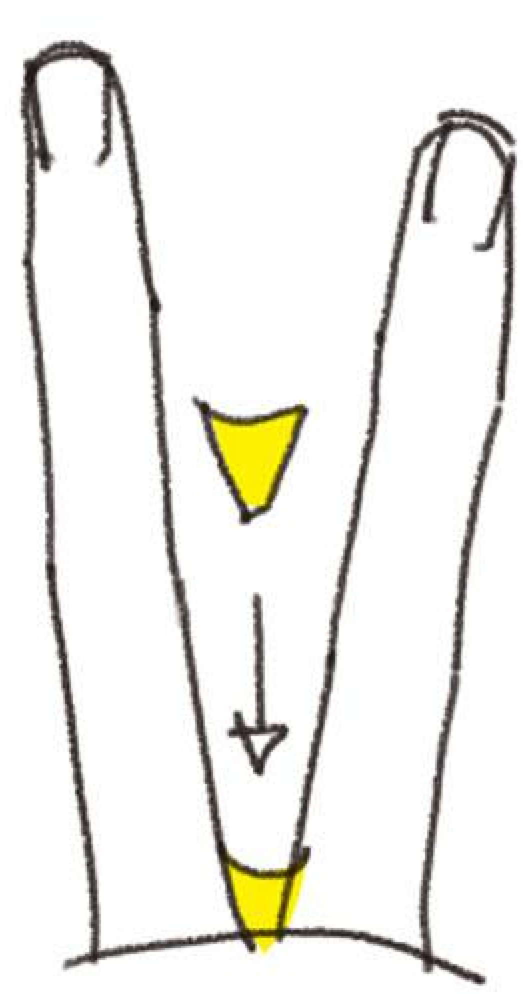
指の間の小さいつなぎ目(水かき)を描くときは、湾曲した曲線で描くとよいでしょう。



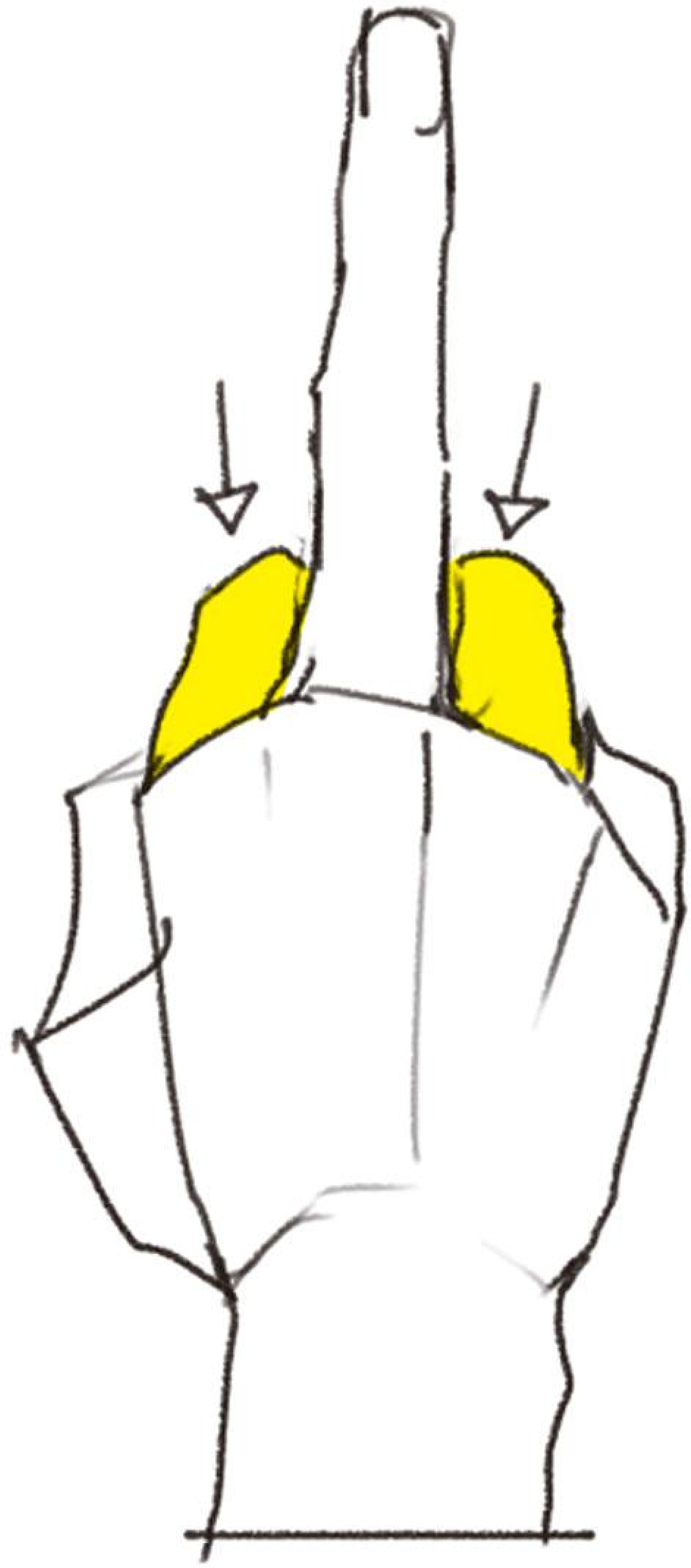


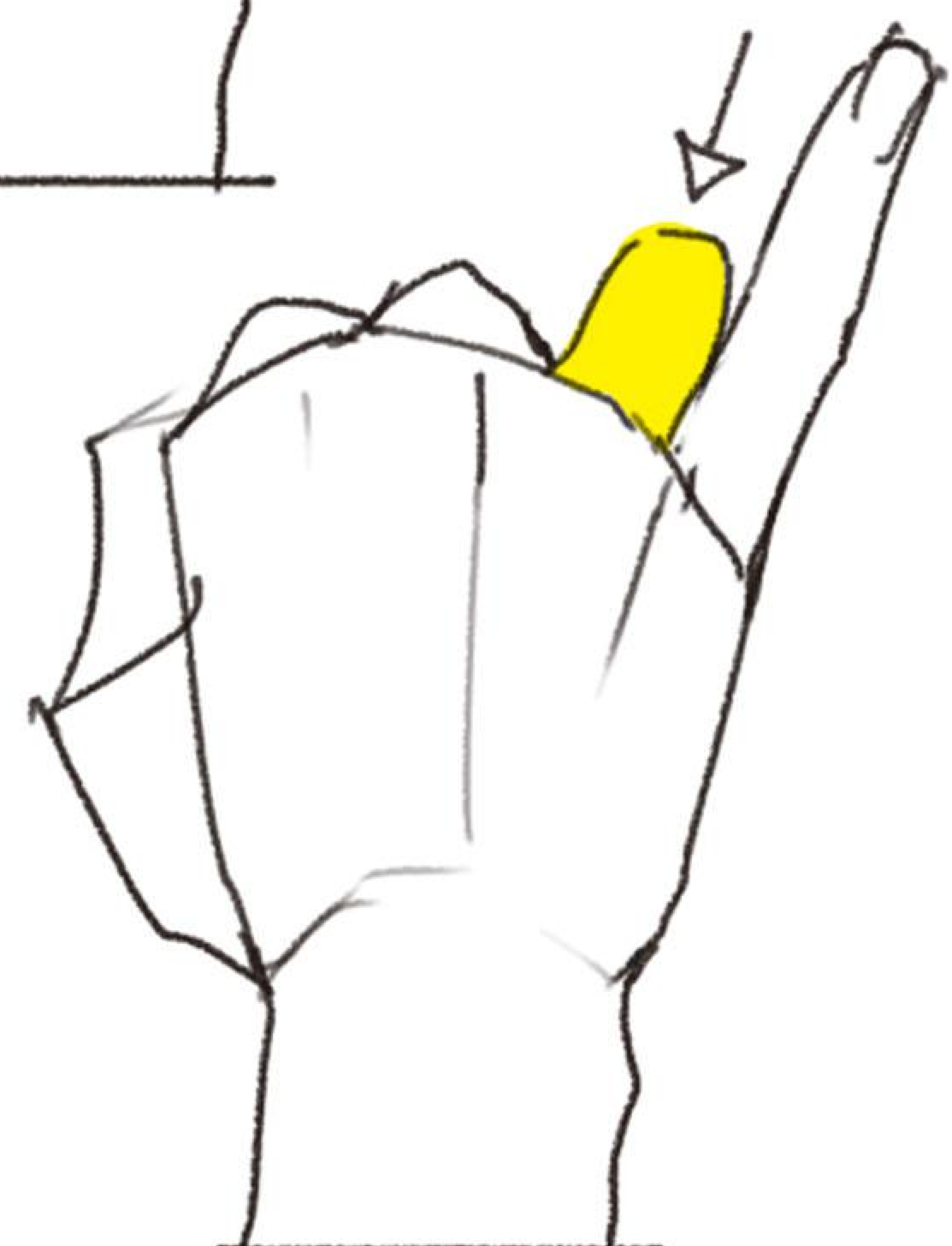


指を開くとき、小さな三角形のつなぎ目（水かき）を描くと自然に見えます。

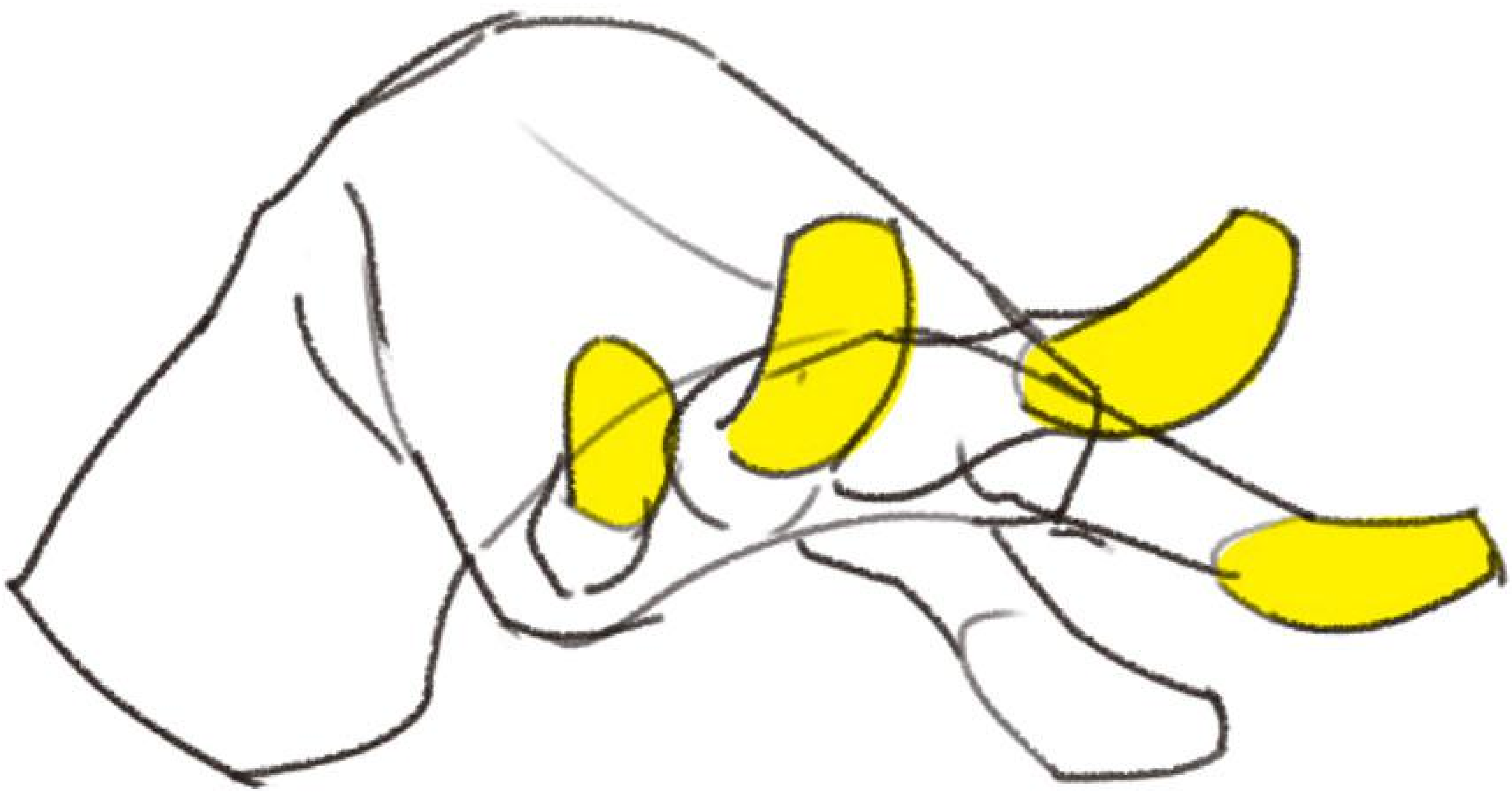


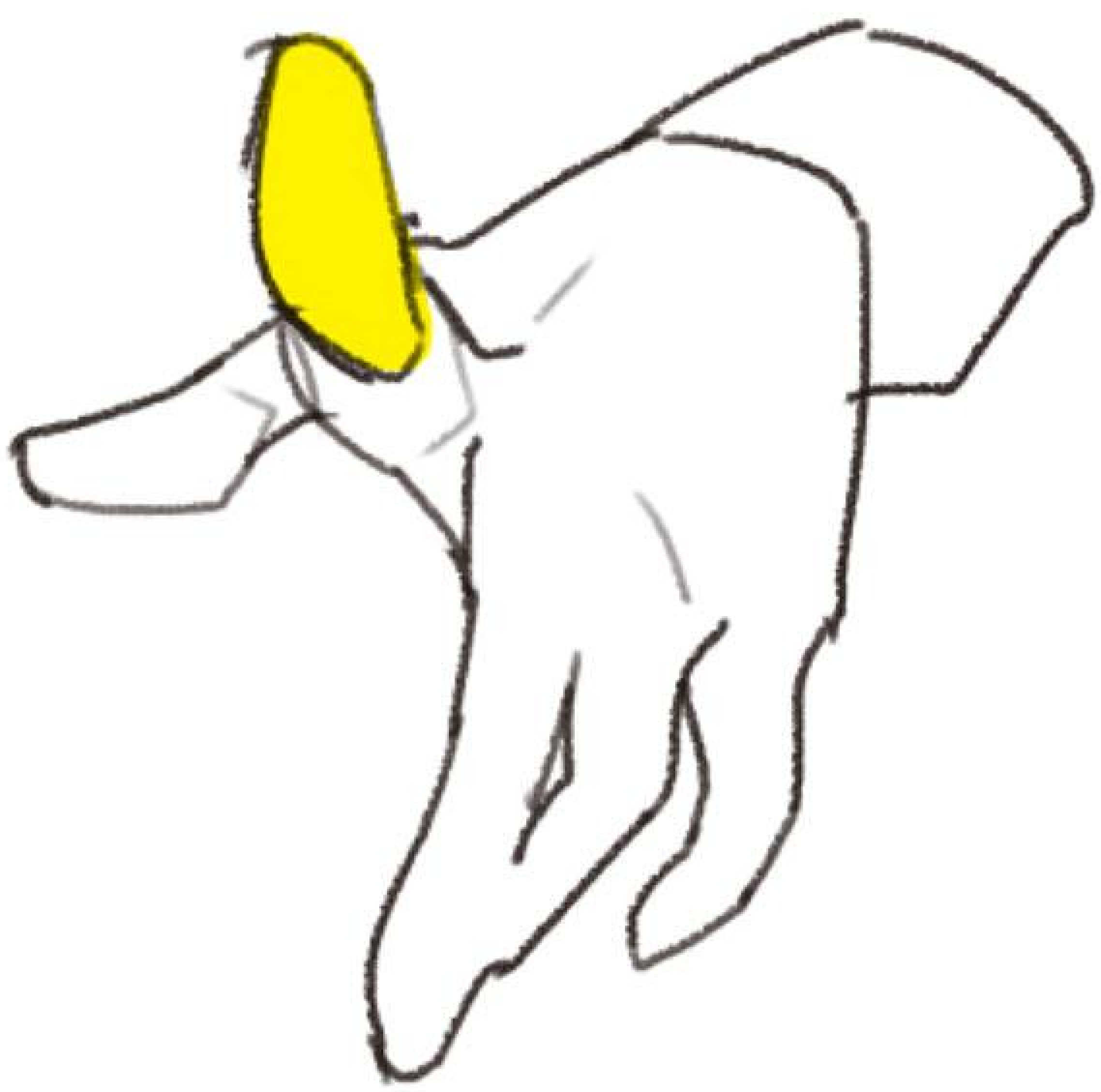


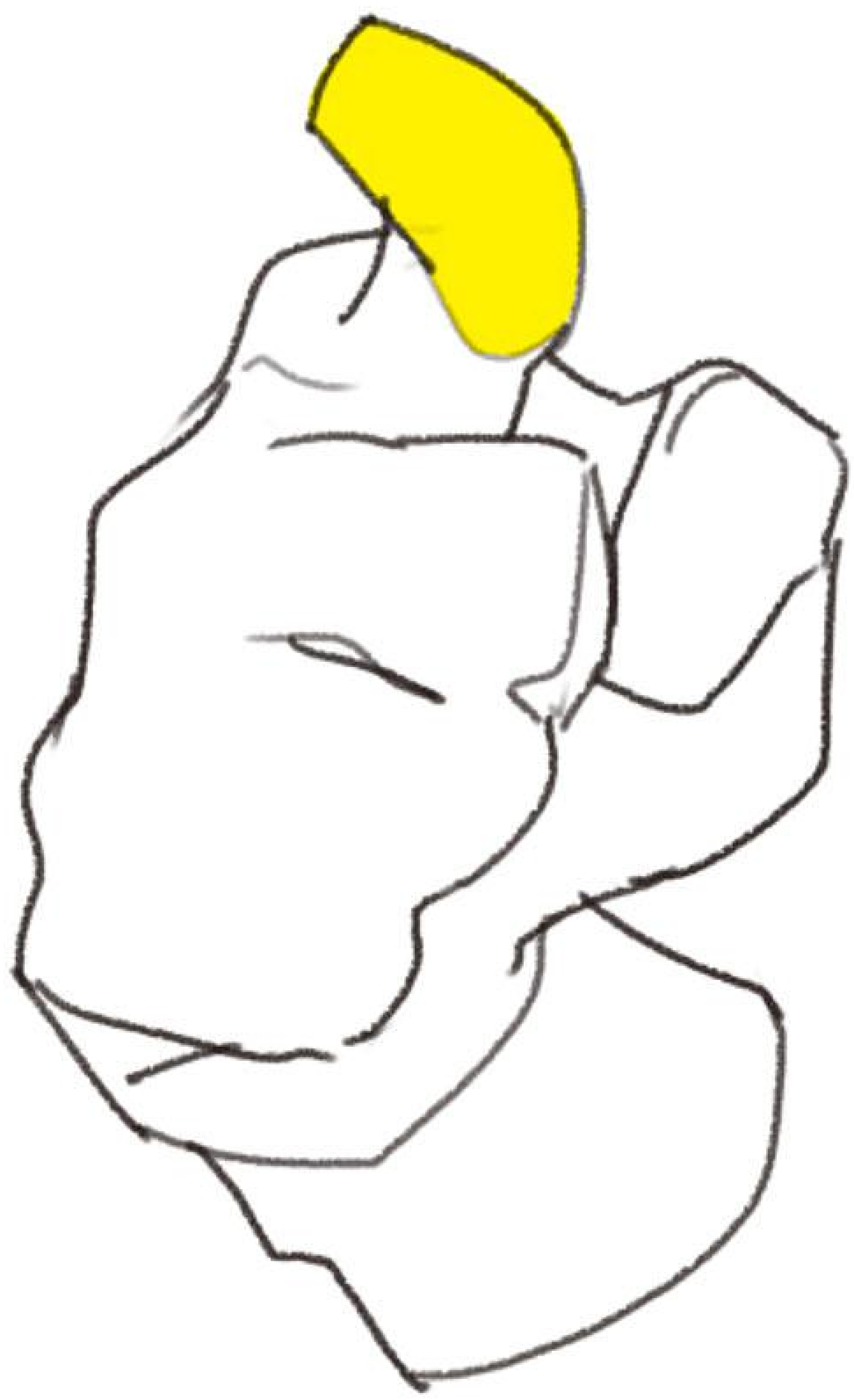


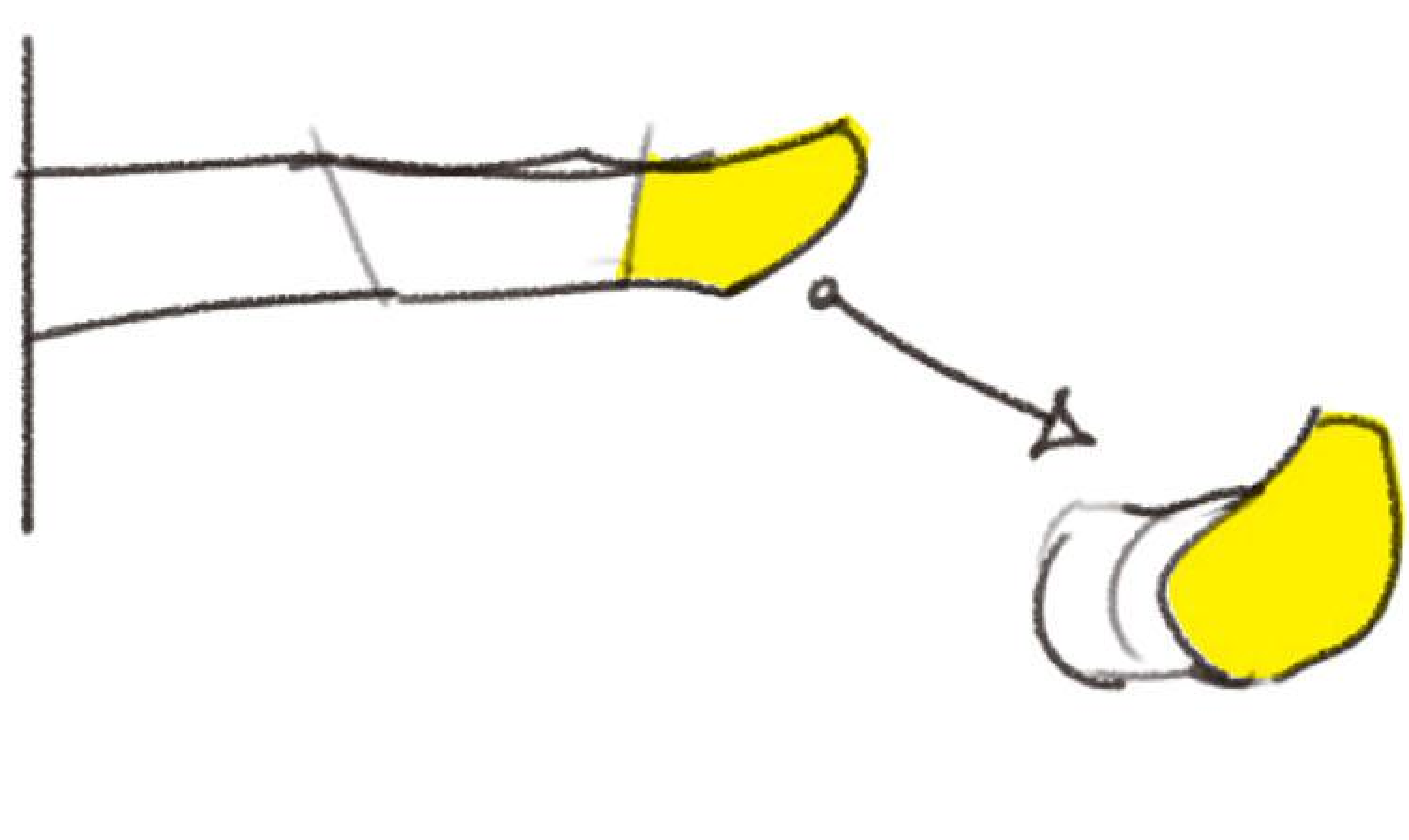


指を立てるとき、隣の指の節を
少し持ち上げて描くと自然な
感じを表現できます。

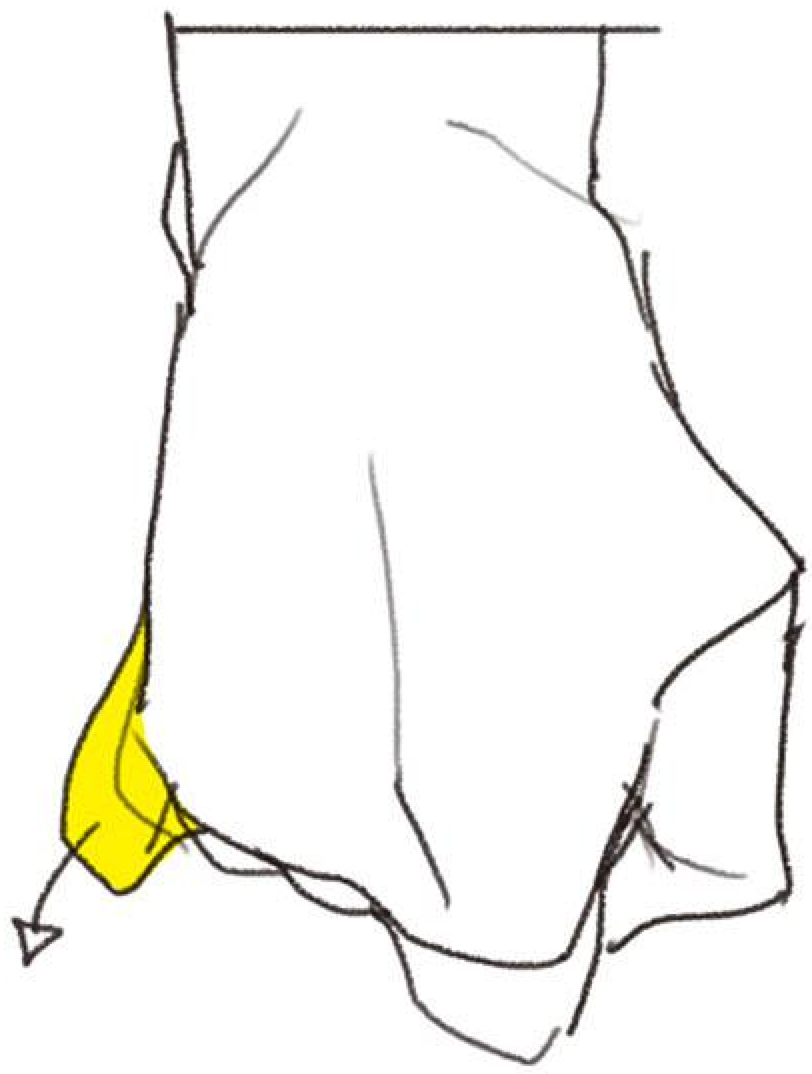


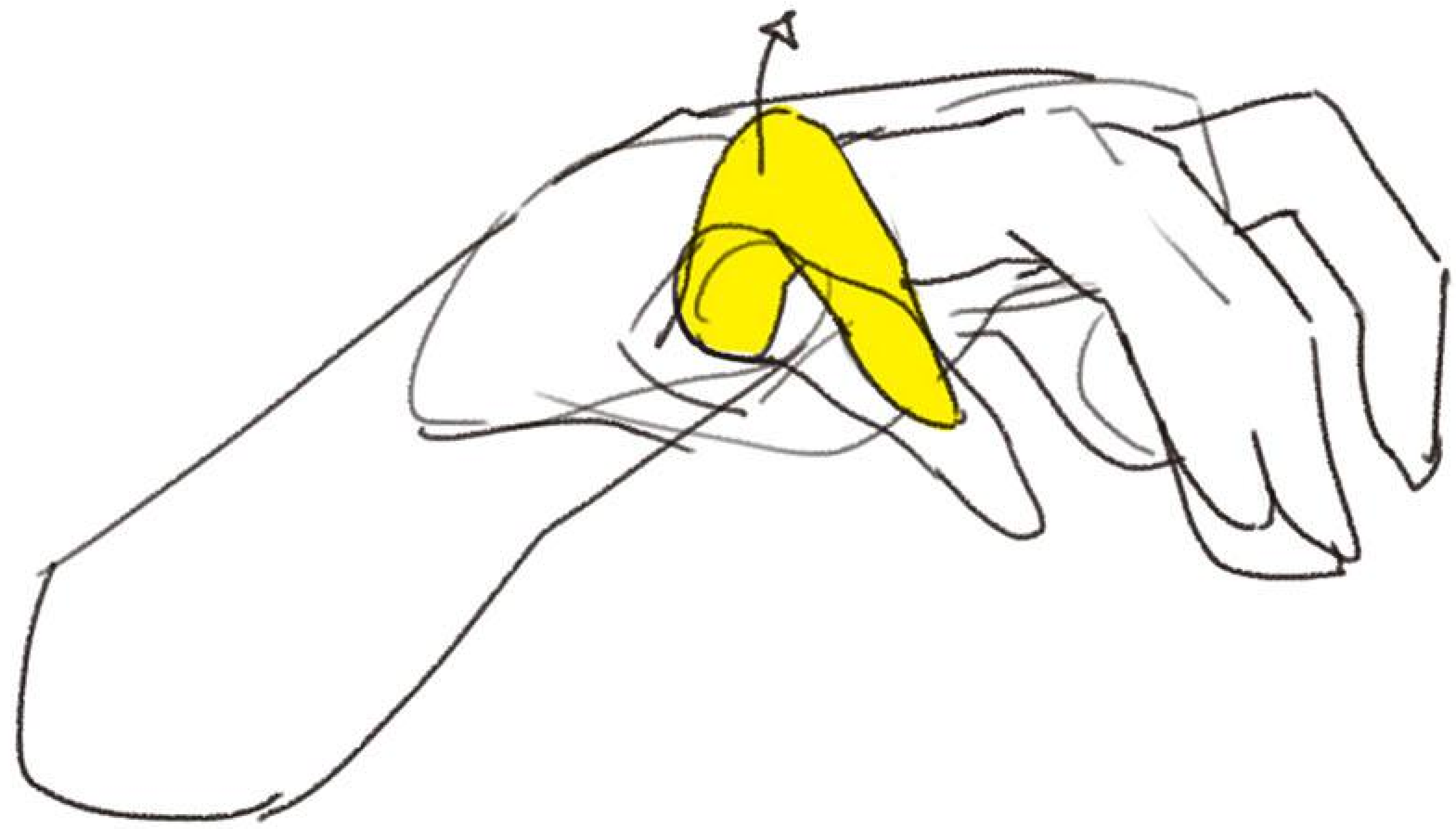


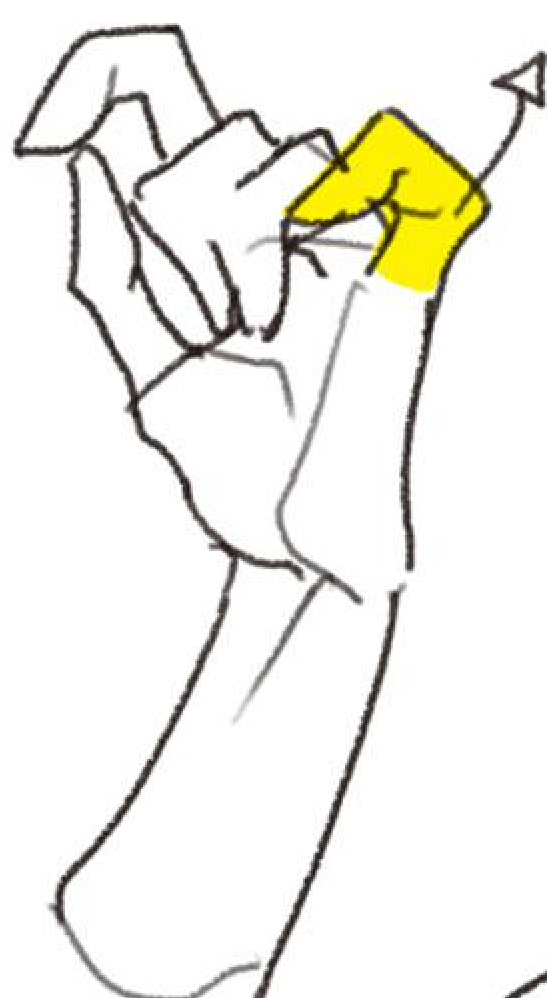




画面に向けて伸ばした
指先はバナナのように
曲げて描きます。

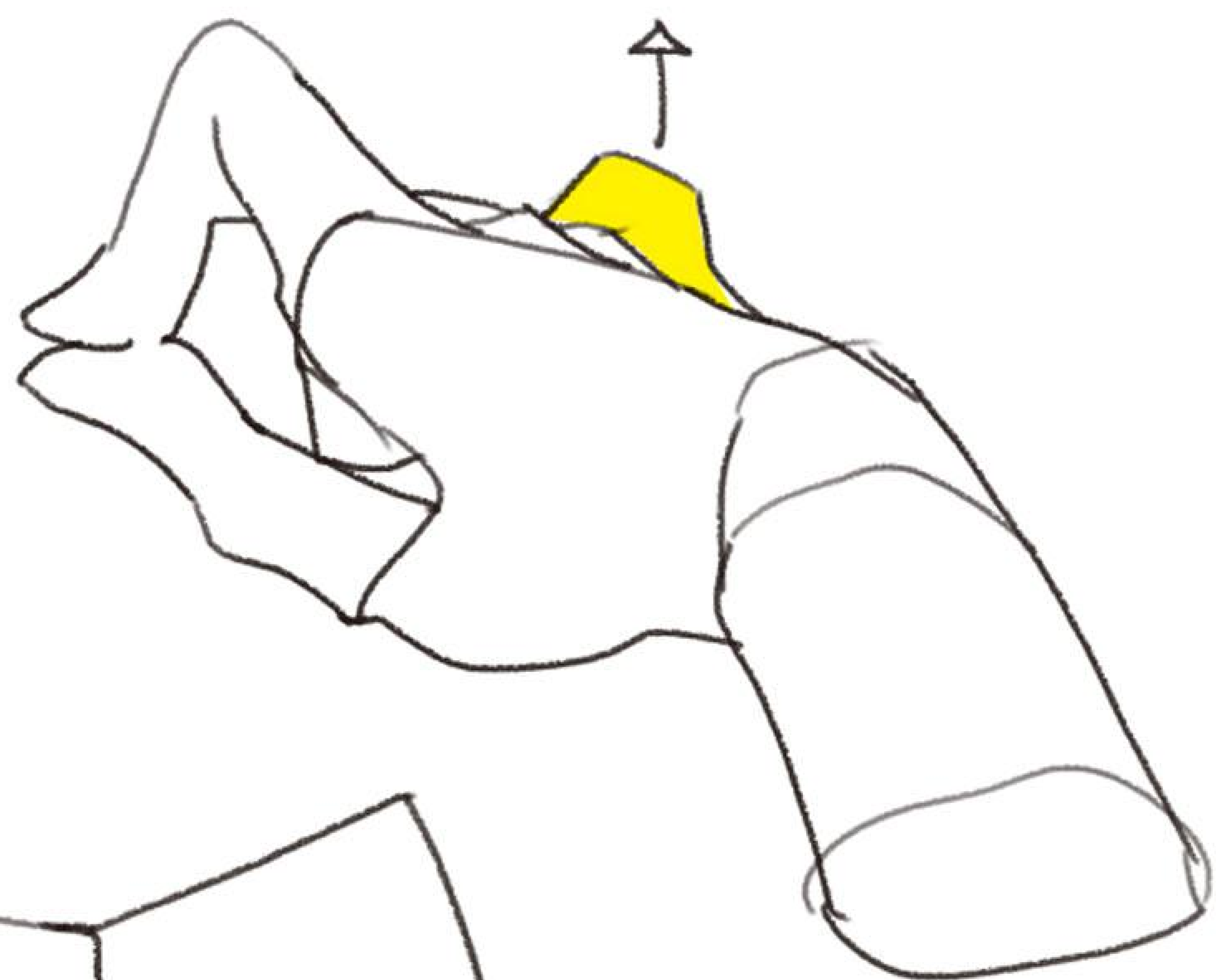




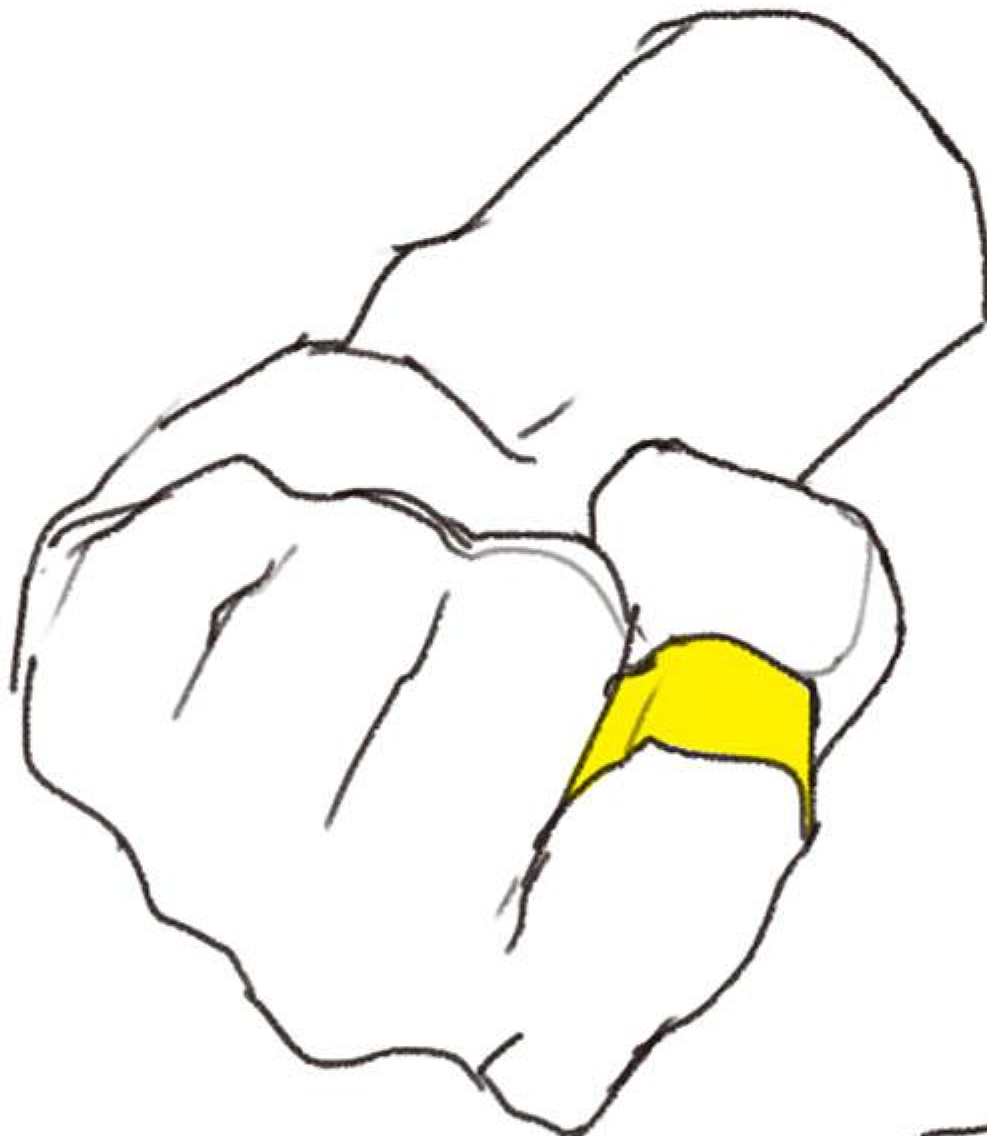


小指を薬指よりも少し
持ち上げると、繊細なイ
メージを表現できます。

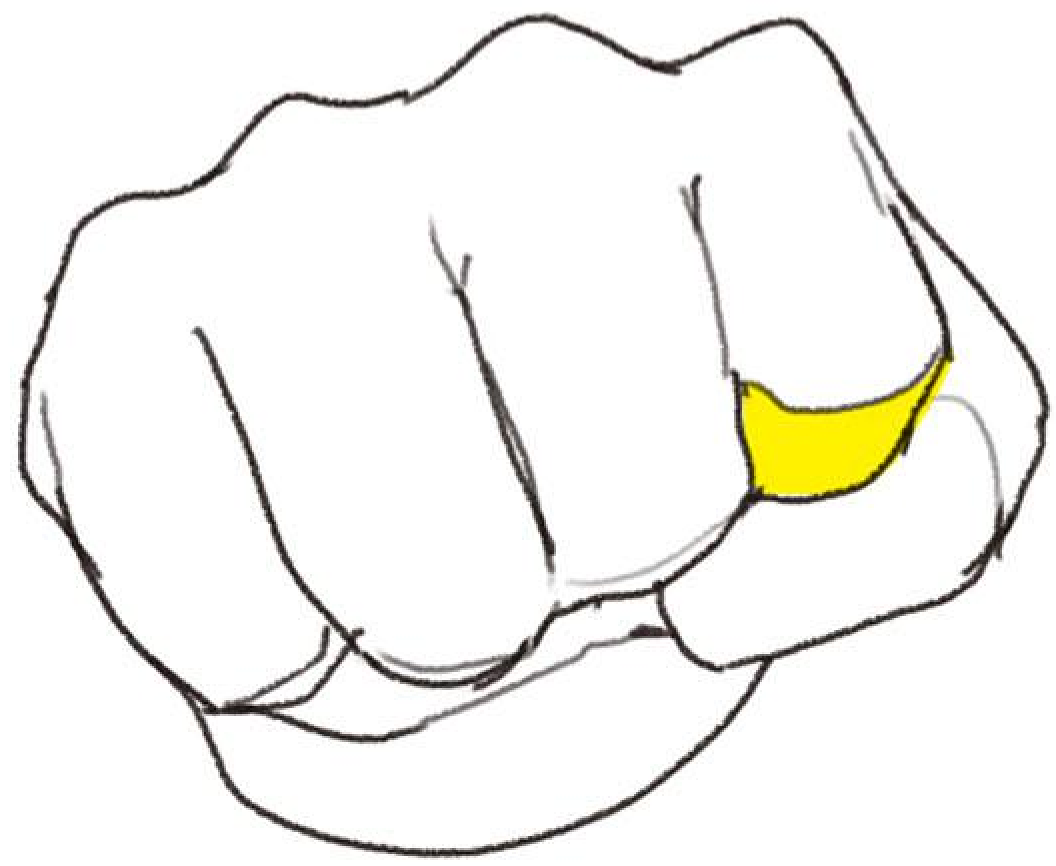


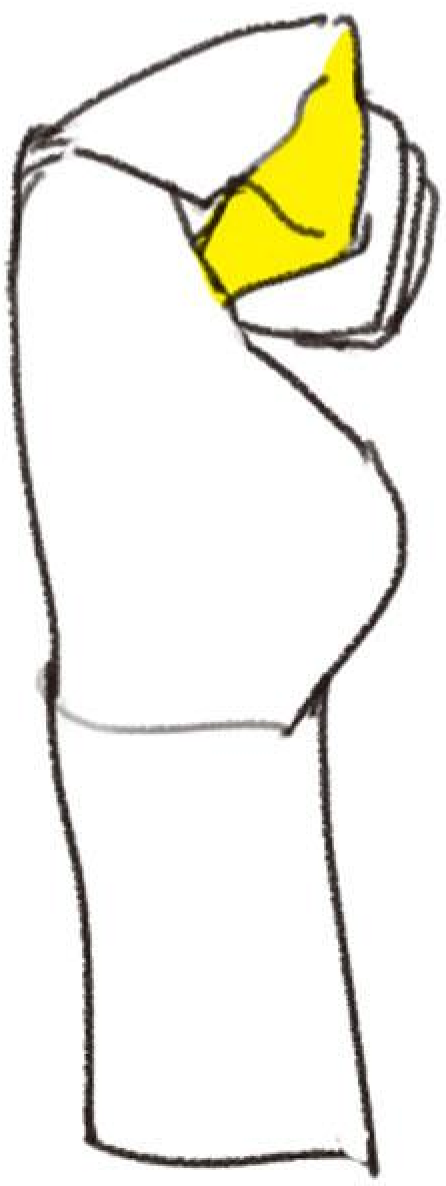


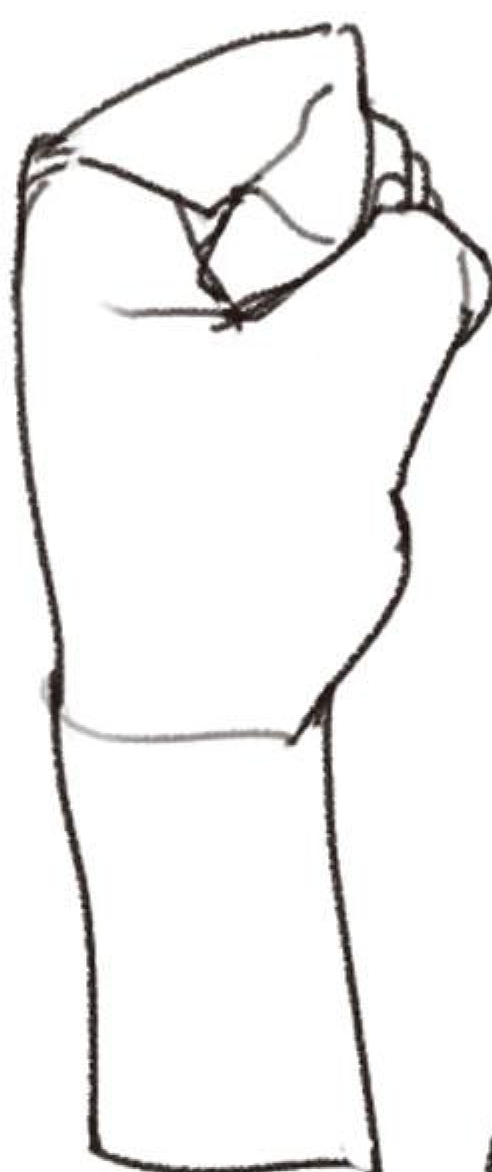




拳を握った手は人さし指の節の部分を少し持ち上げて描くと、のっぺり感がなくなり、立体的に見えます。

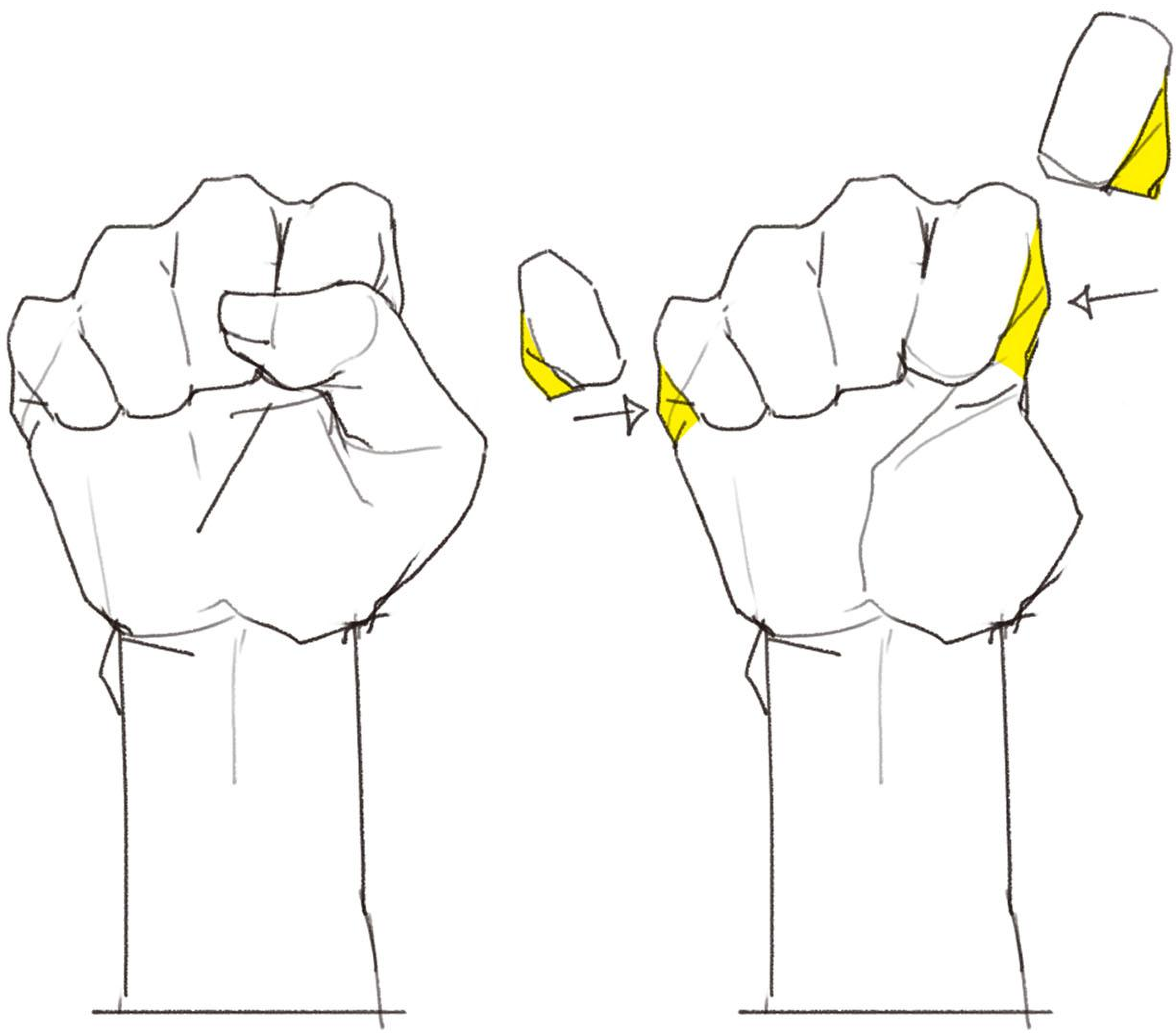




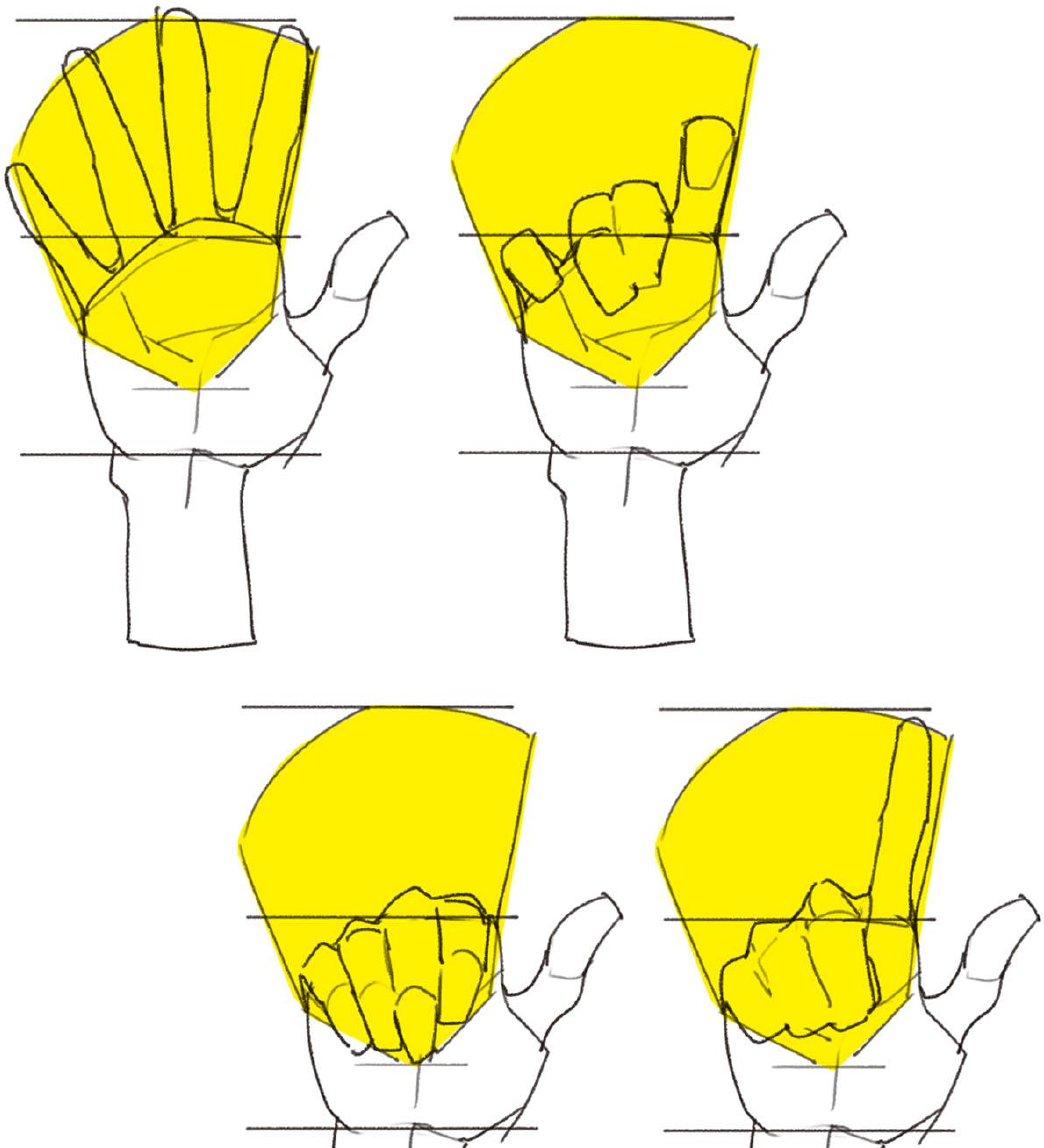




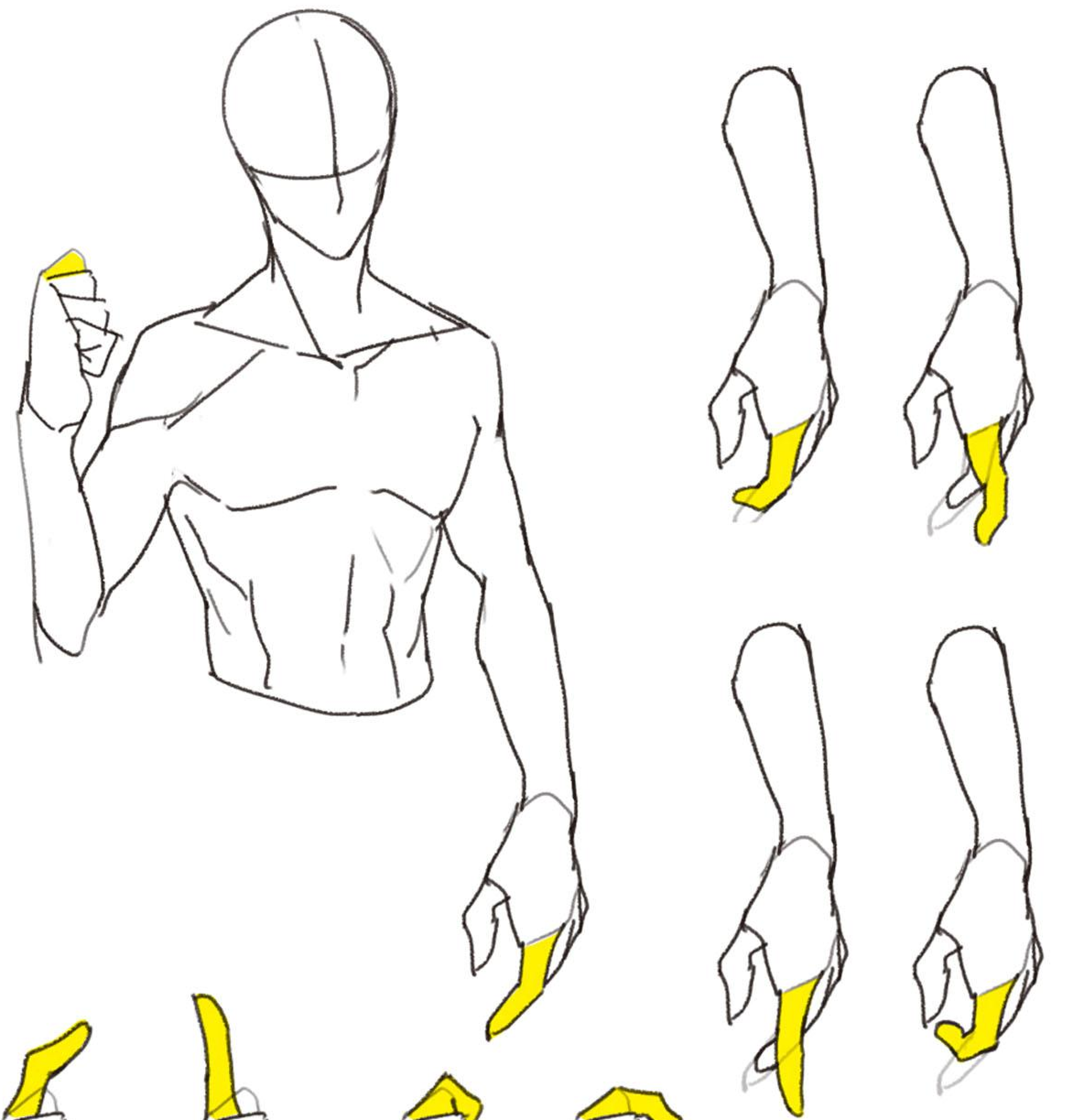


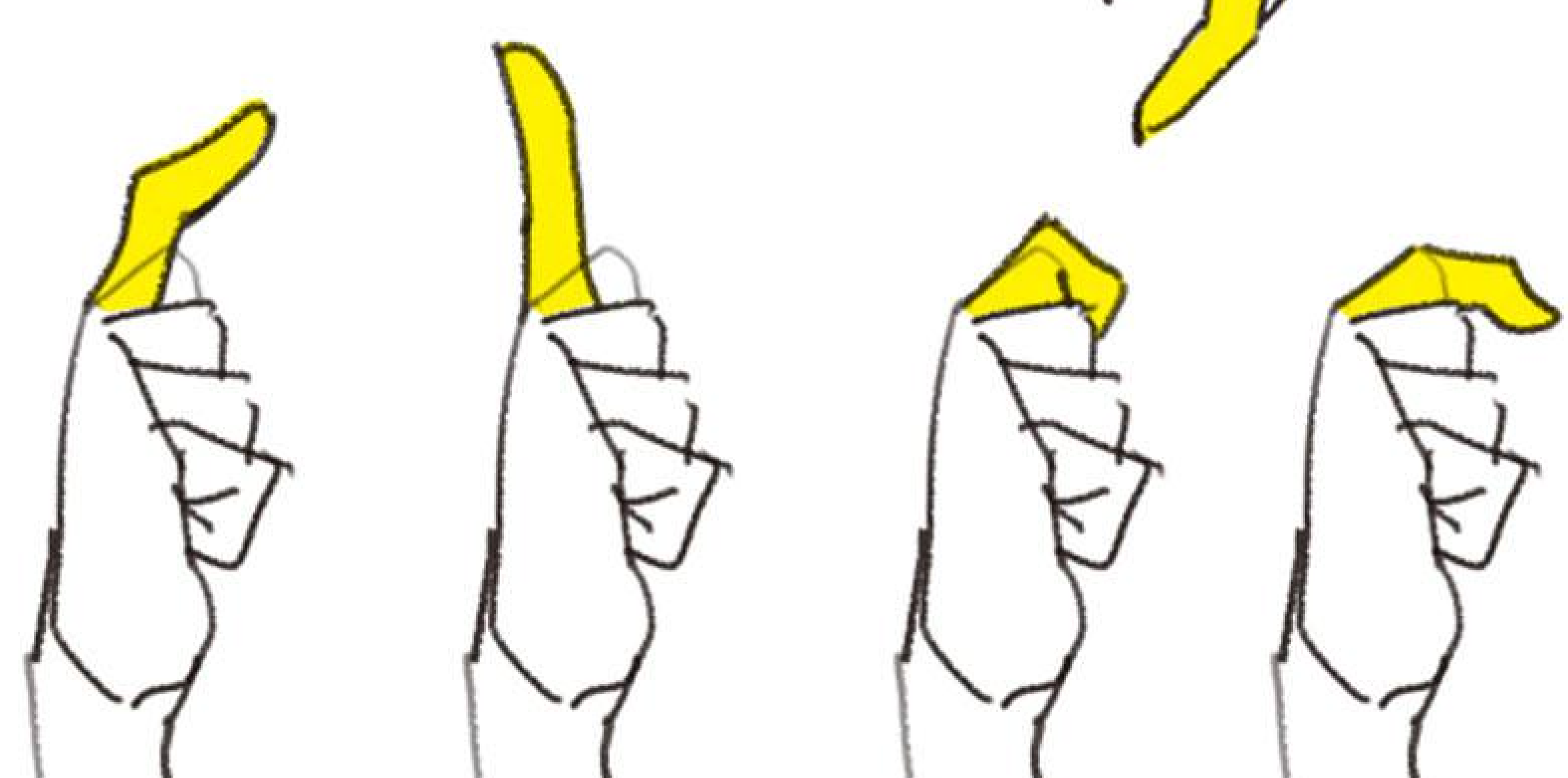


拳を握った手の正面図を描くときは、
人さし指と小指の端に空間を作ると
立体的な表現になります。



動きのある指の表現にはさまざまな方法があります。可動範囲からはみ出ないように意識して、動きをデザインしましょう。



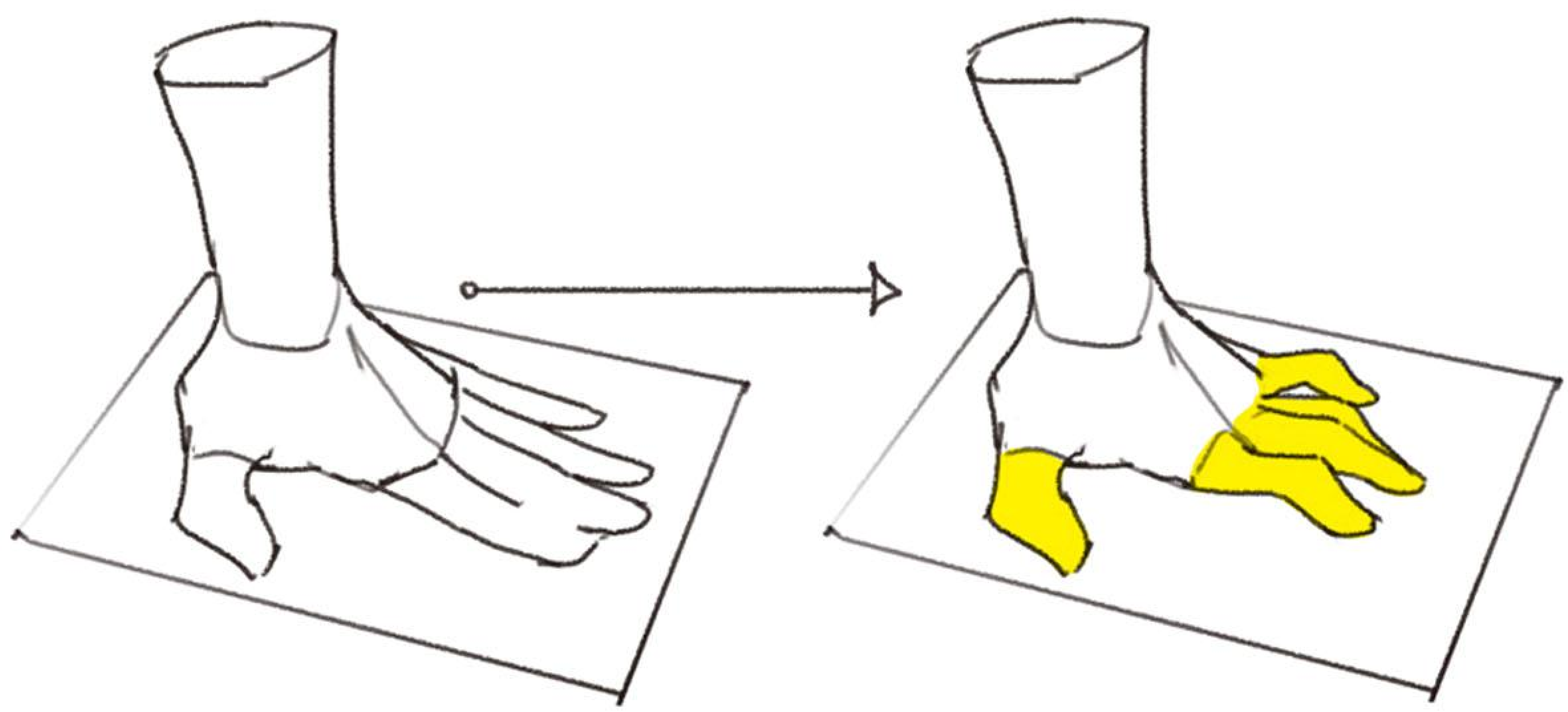


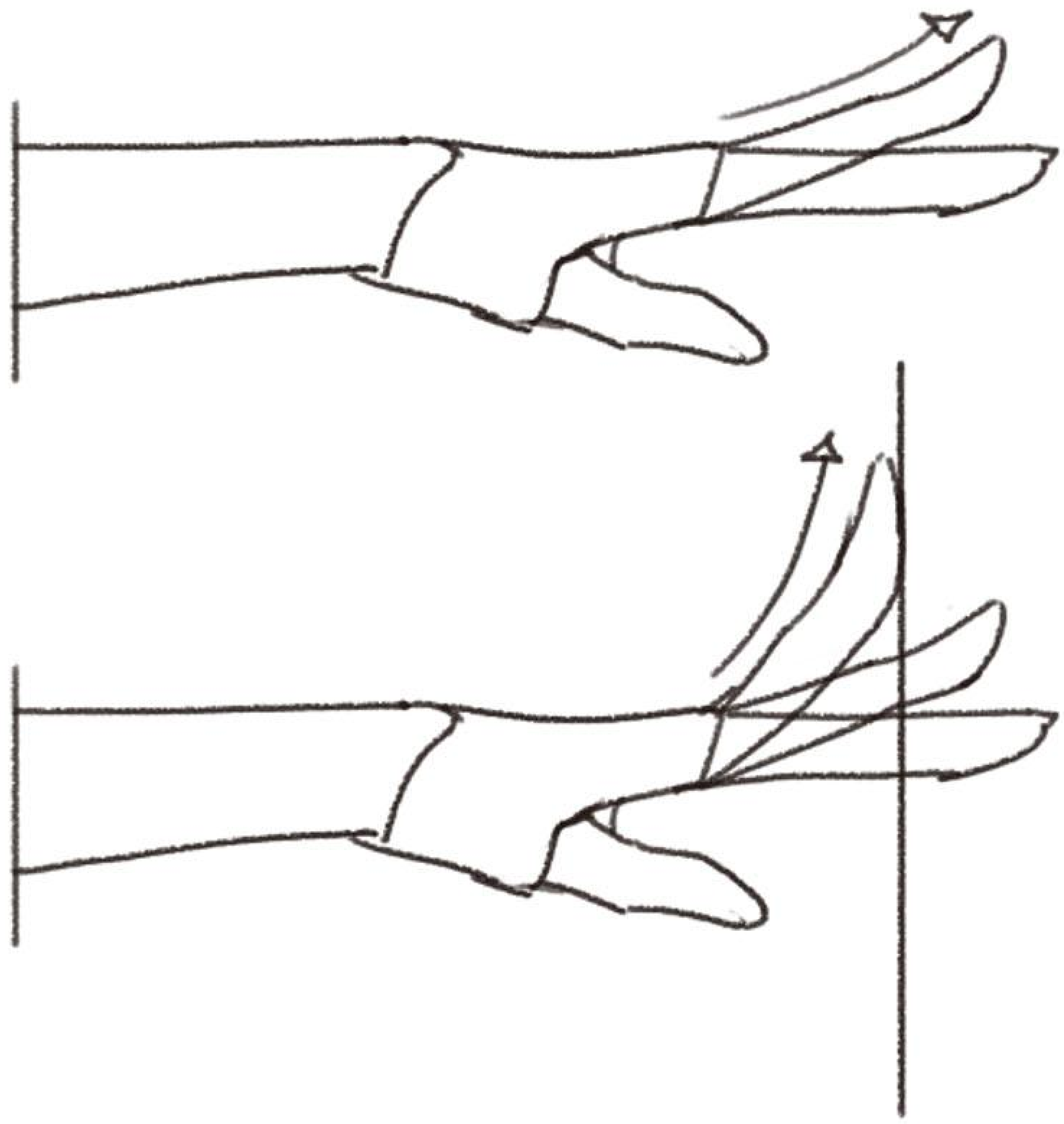
指が硬直して見えたり指先の表現が難しかったりするときは、人さし指の動きを少し変えてあげるだけでも、表現が豊かになります。



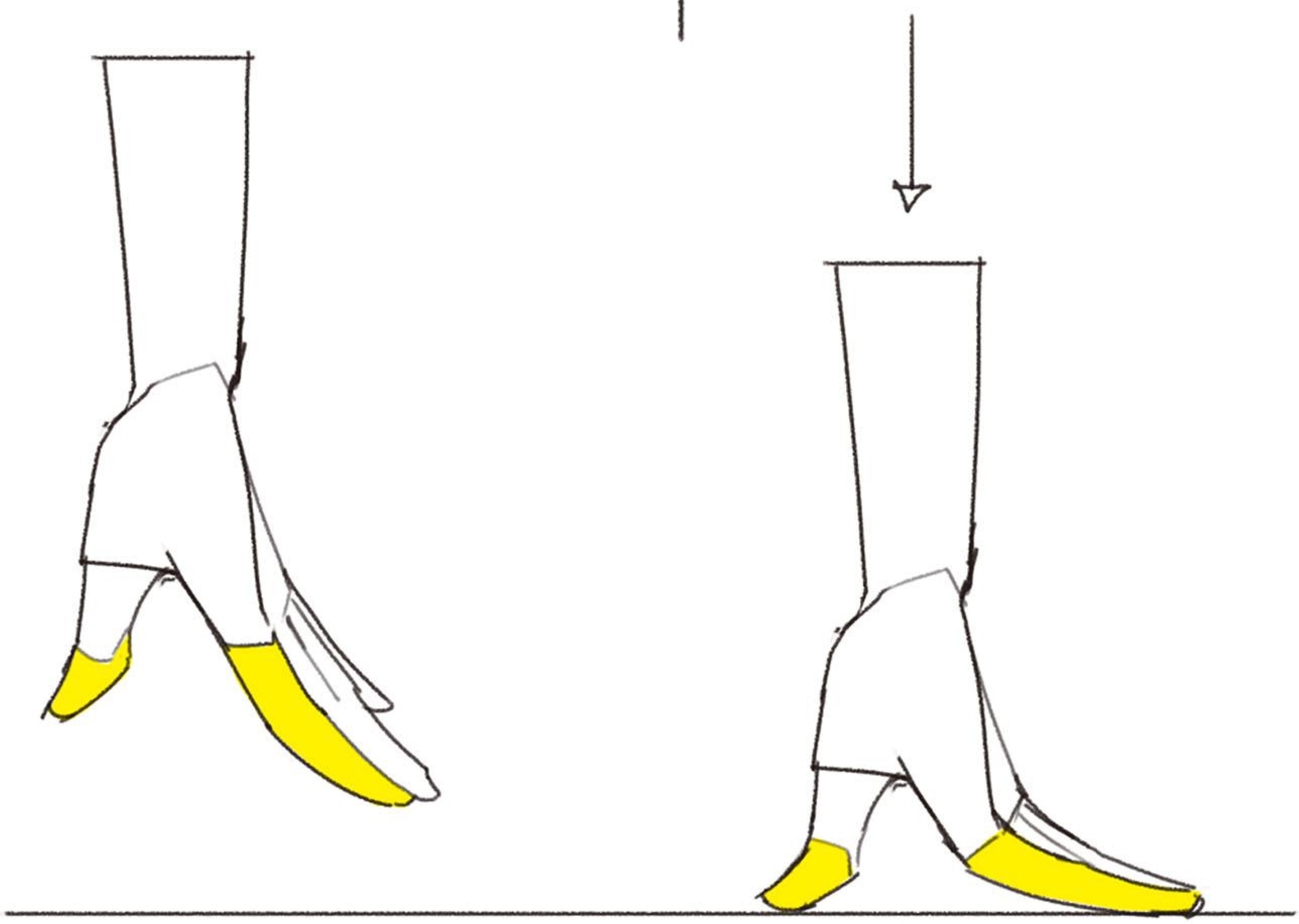


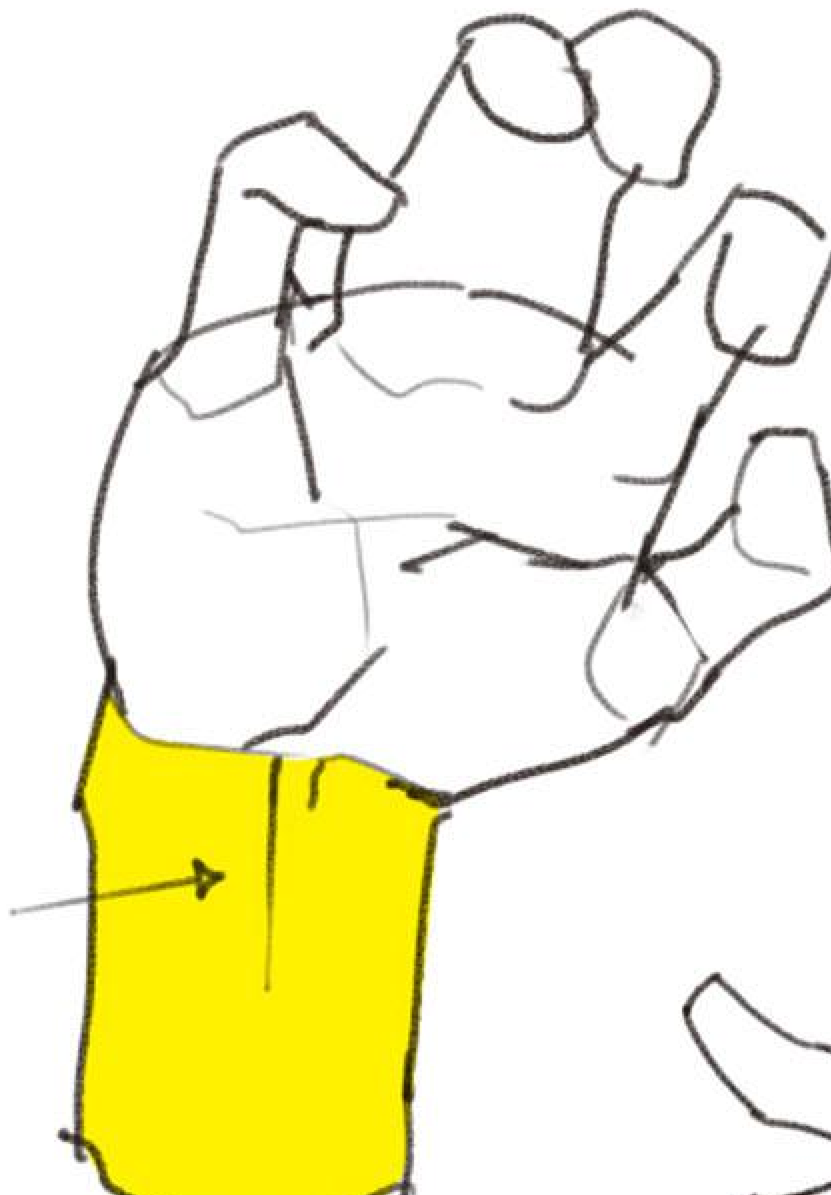
床に手のひらをつく場合、指を
少し曲げると自然に見えます。

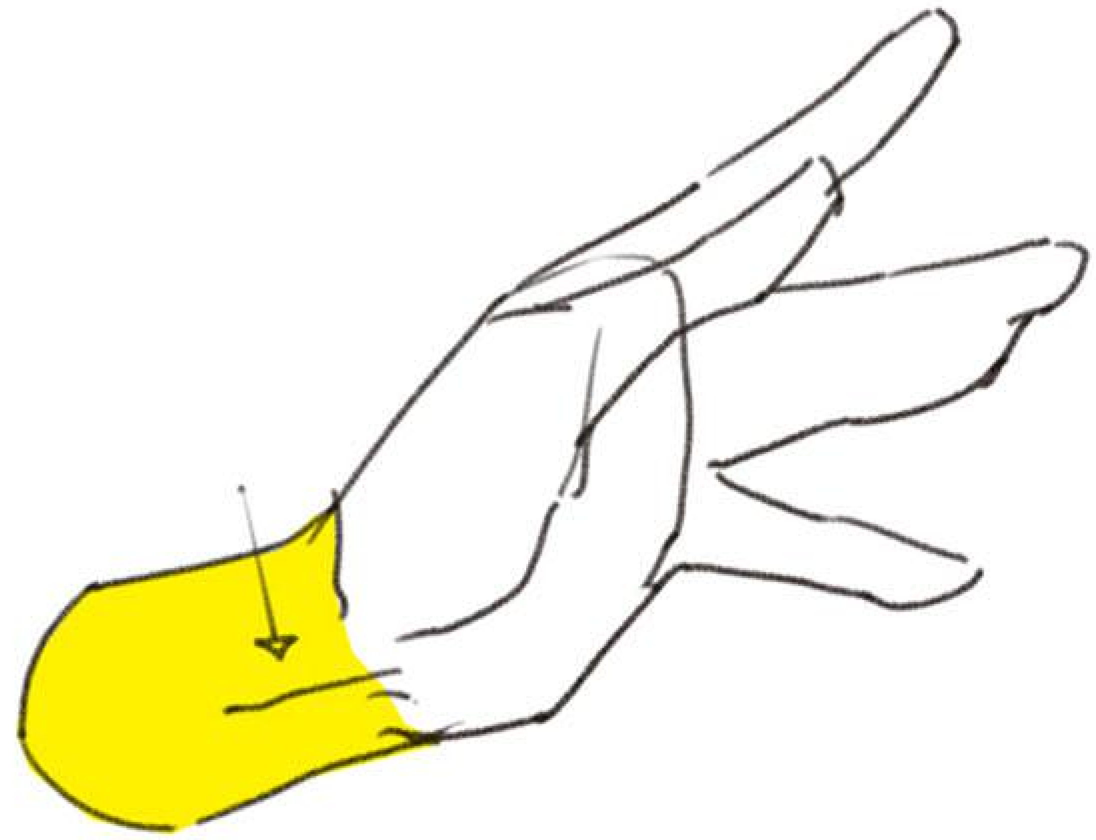


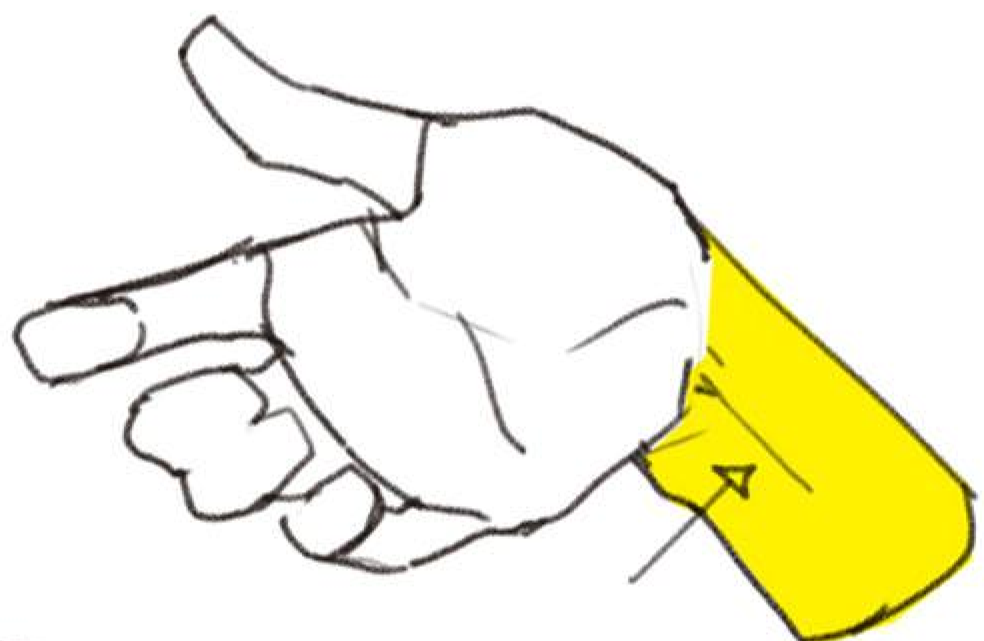


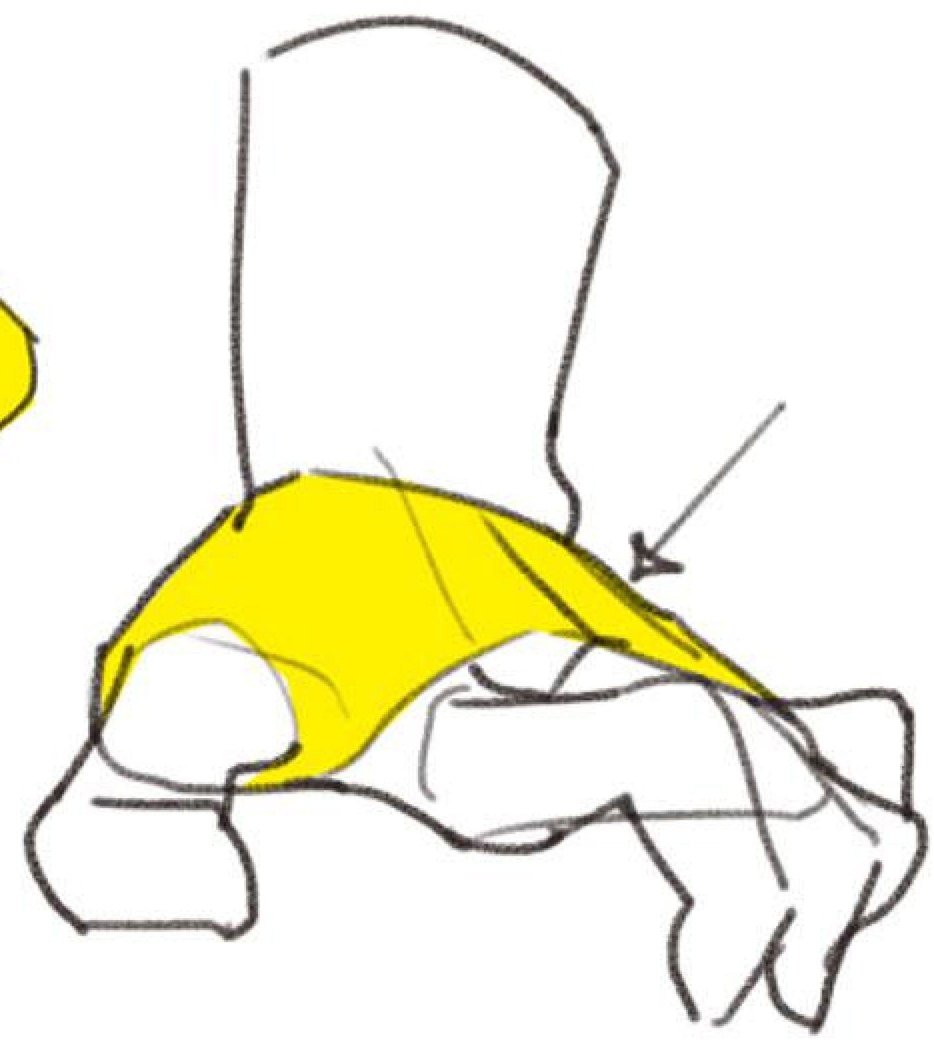
物体に指が触れると、指は
基本的な可動範囲よりも
曲げることができます。

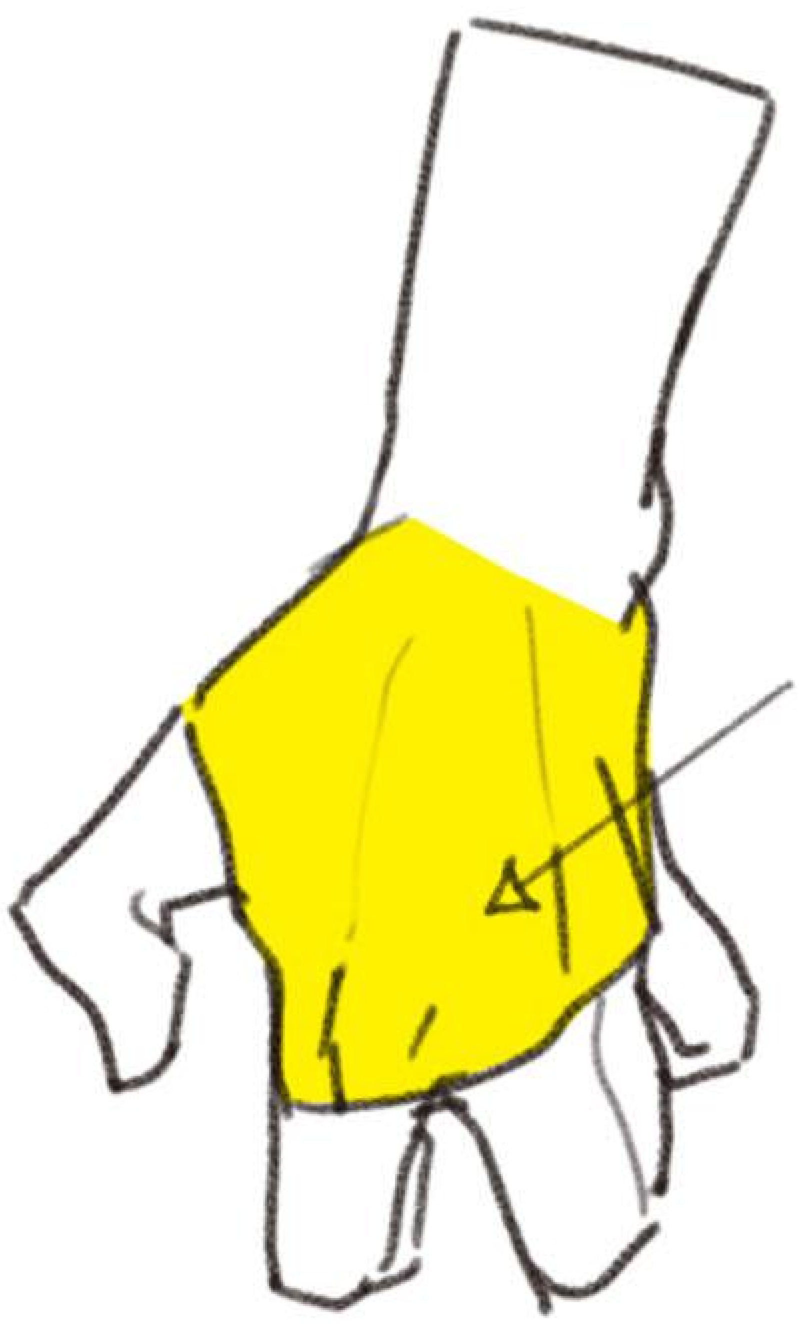






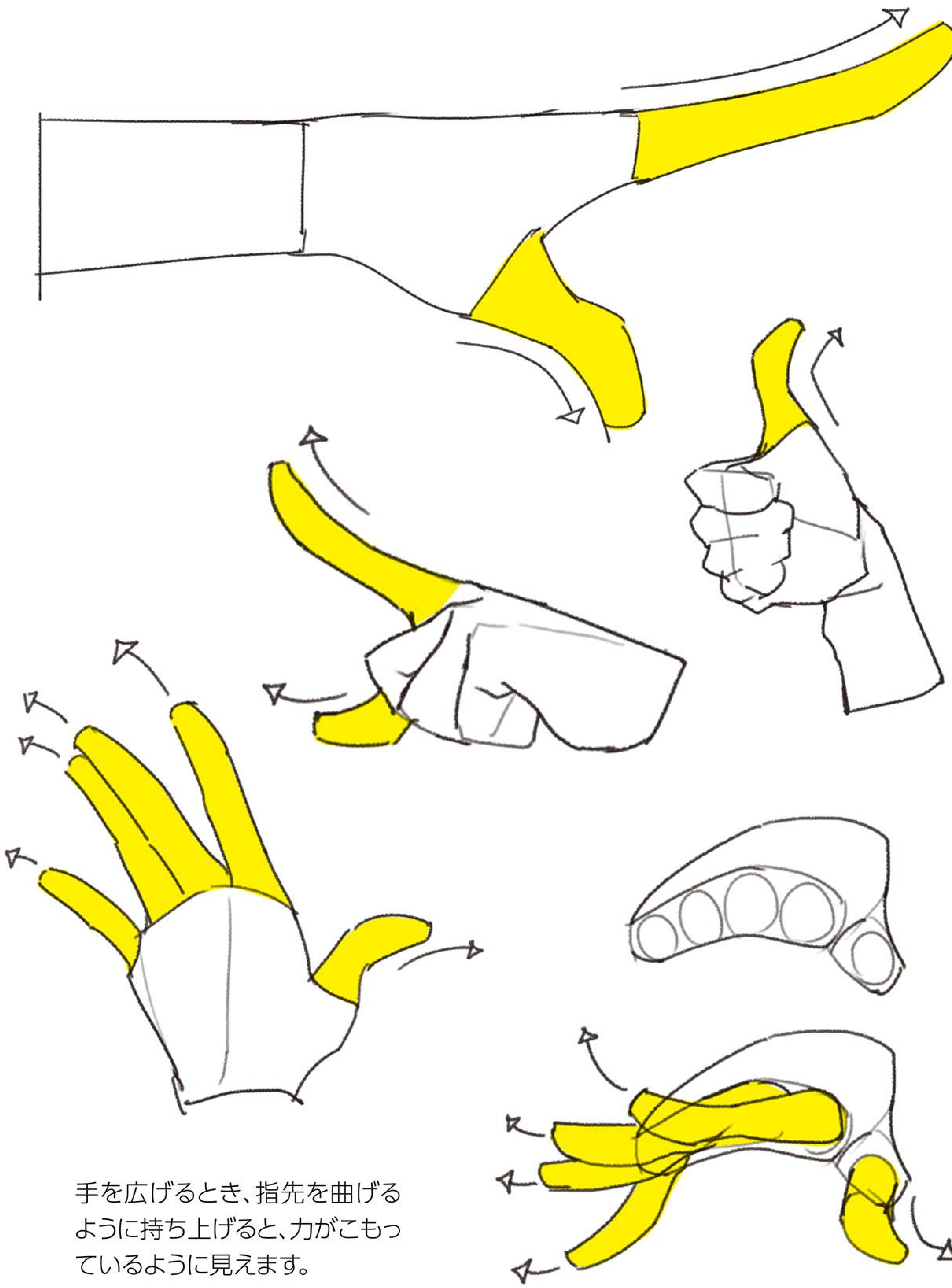




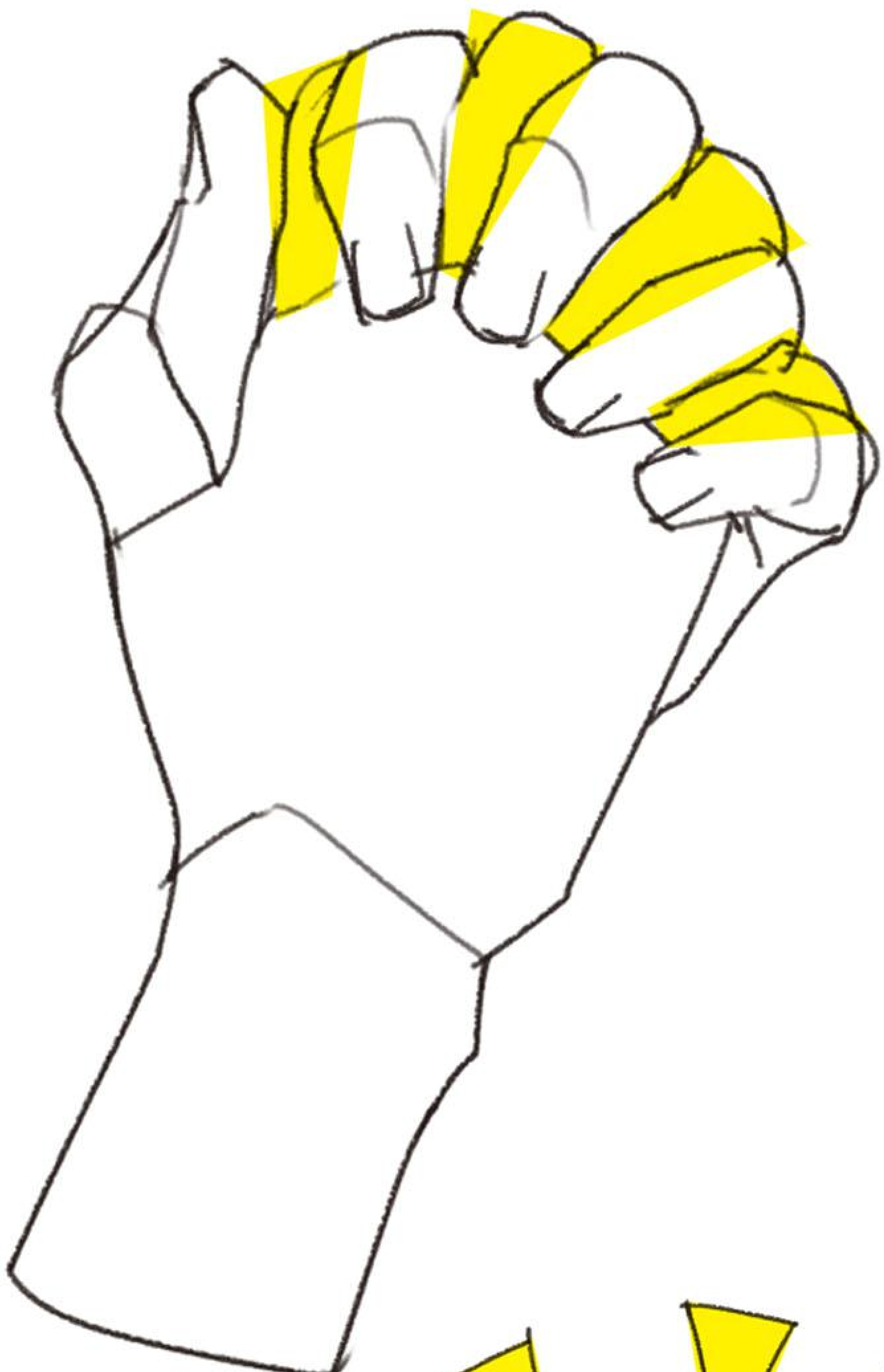


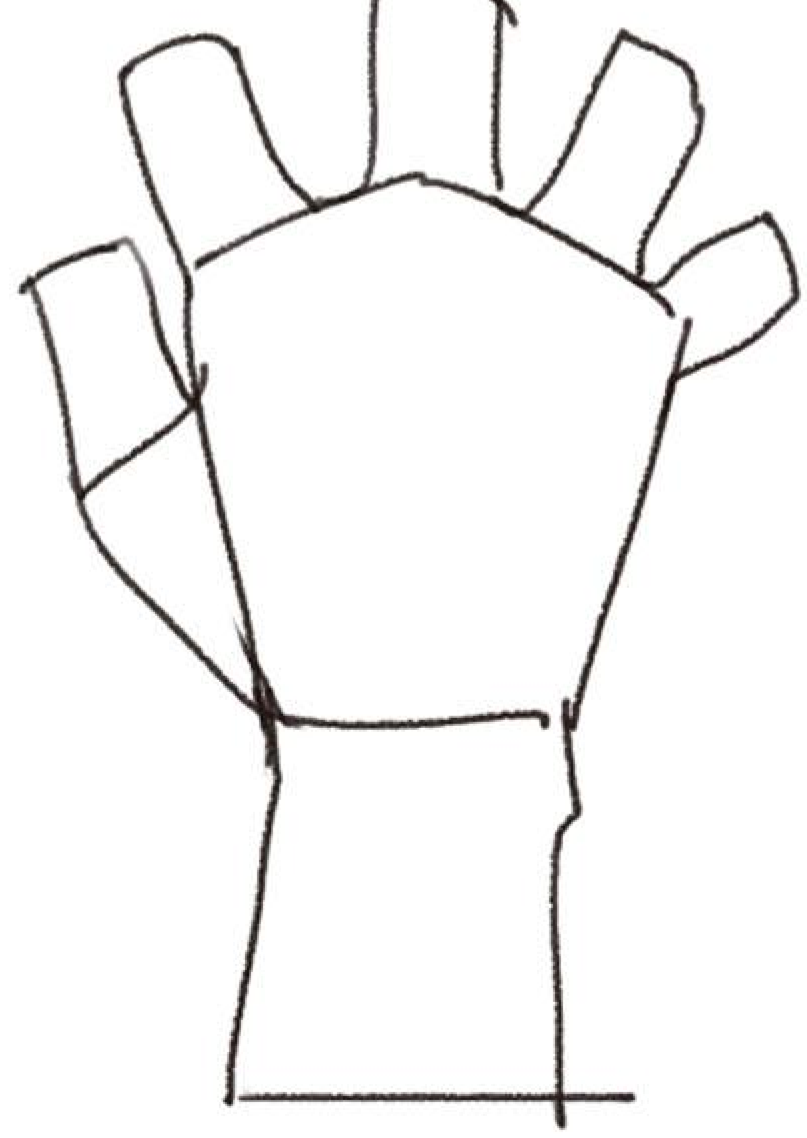


力んでいるような手を表現するには、手のひらが見えるときは手首に、手の甲が見えるときは手の甲に骨格のラインを描くとよいでしょう。

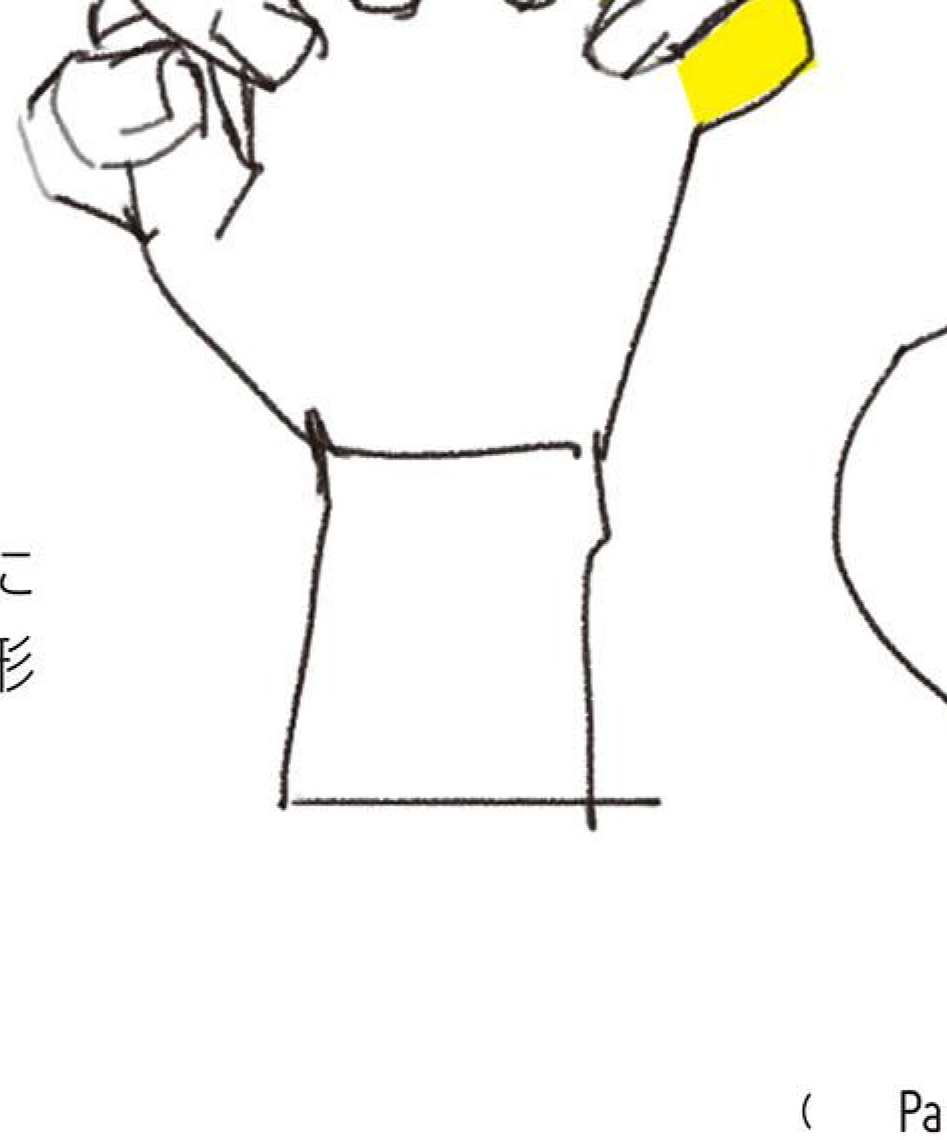


手を広げるとき、指先を曲げるように持ち上げると、力がこもっているように見えます。



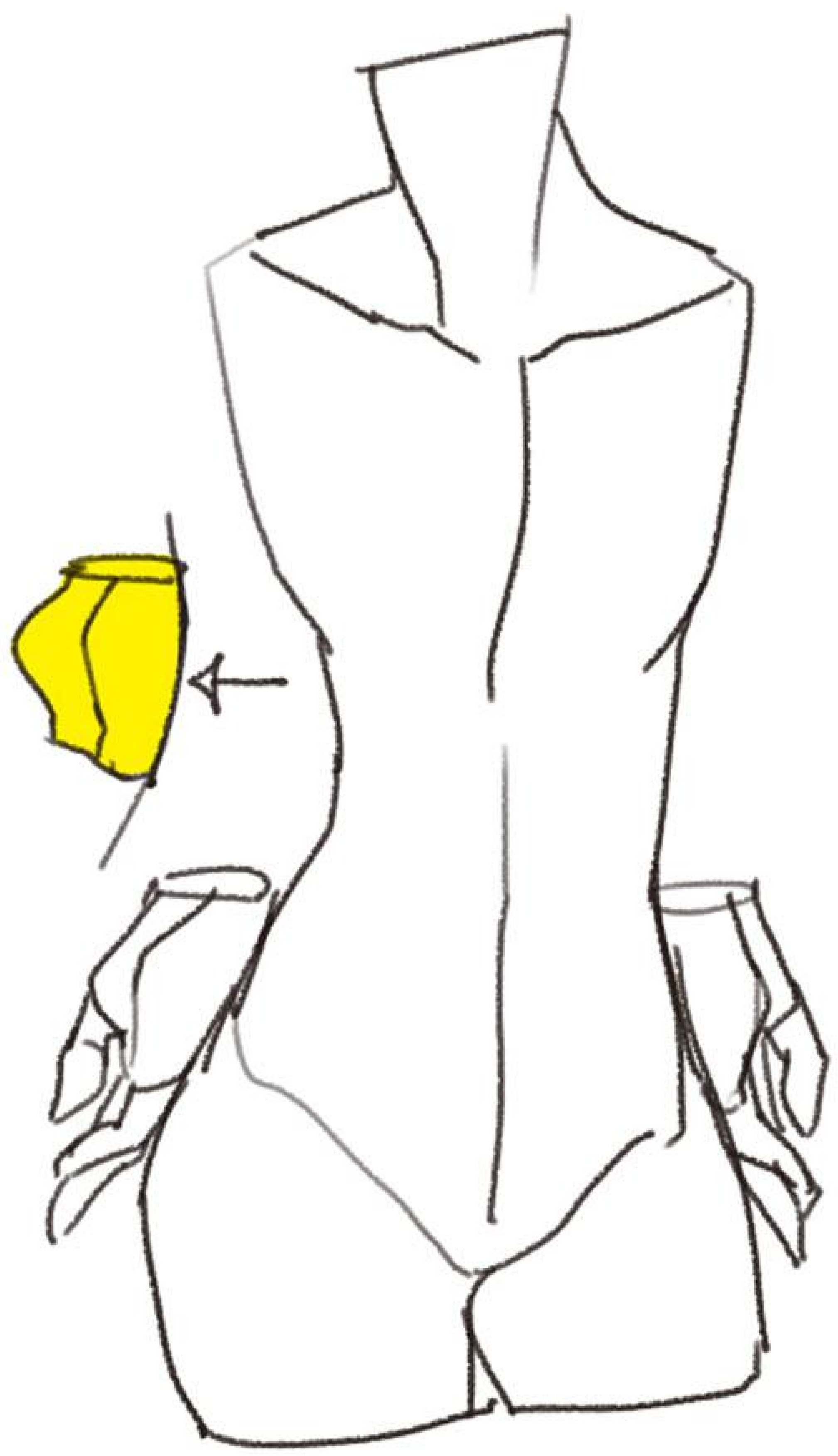


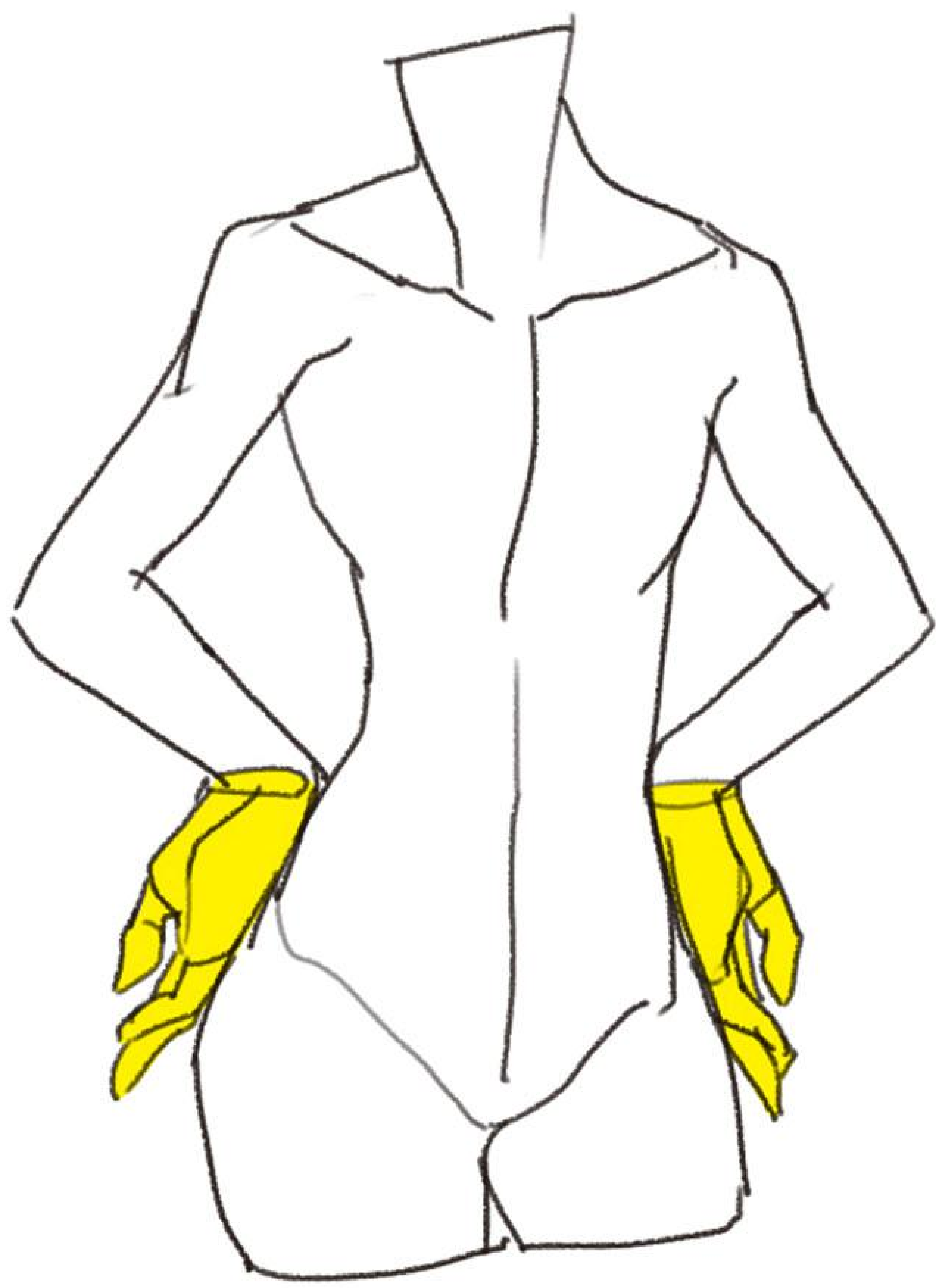






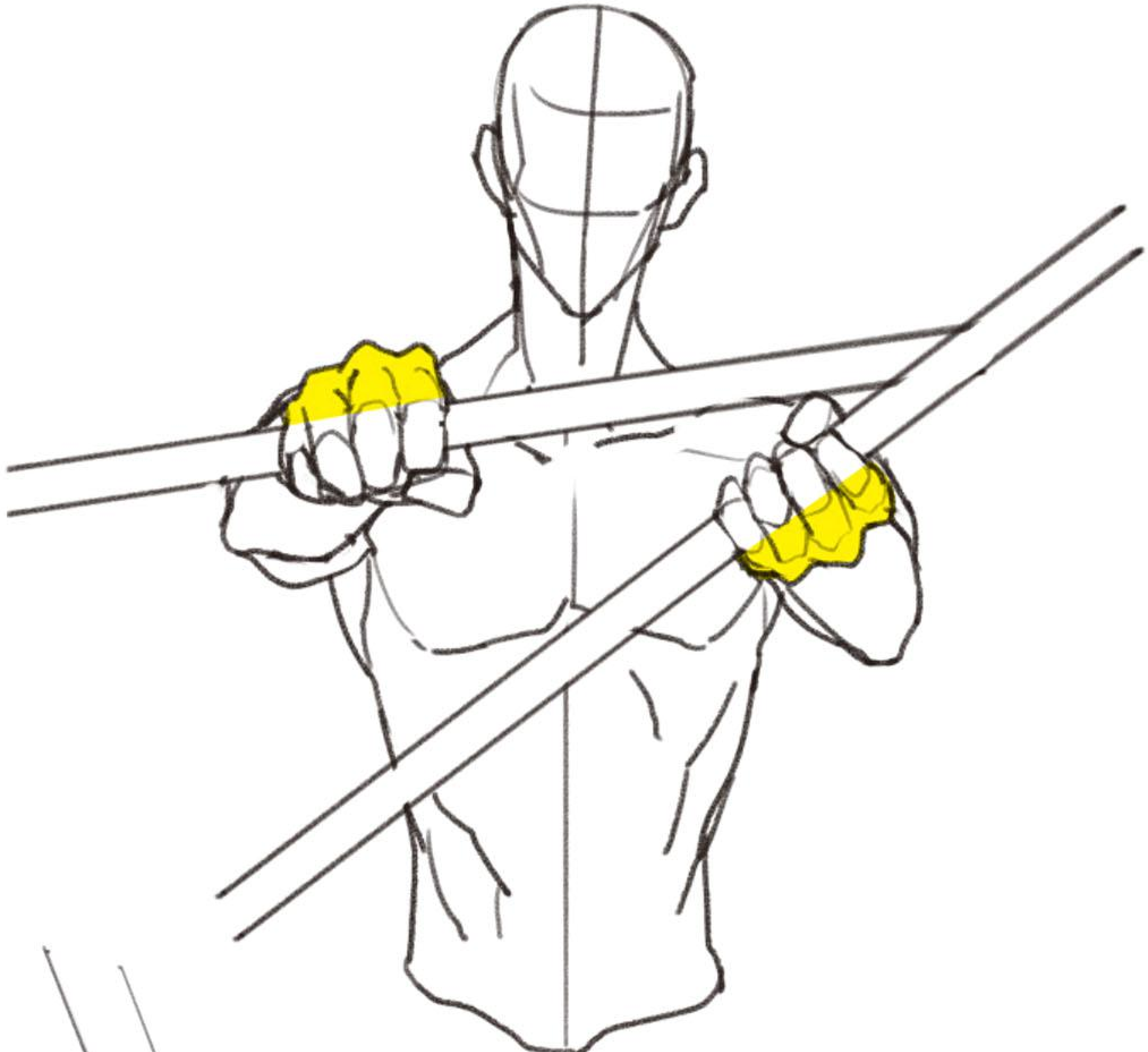
指を絡めると、角度によって見える指の形が変わります。

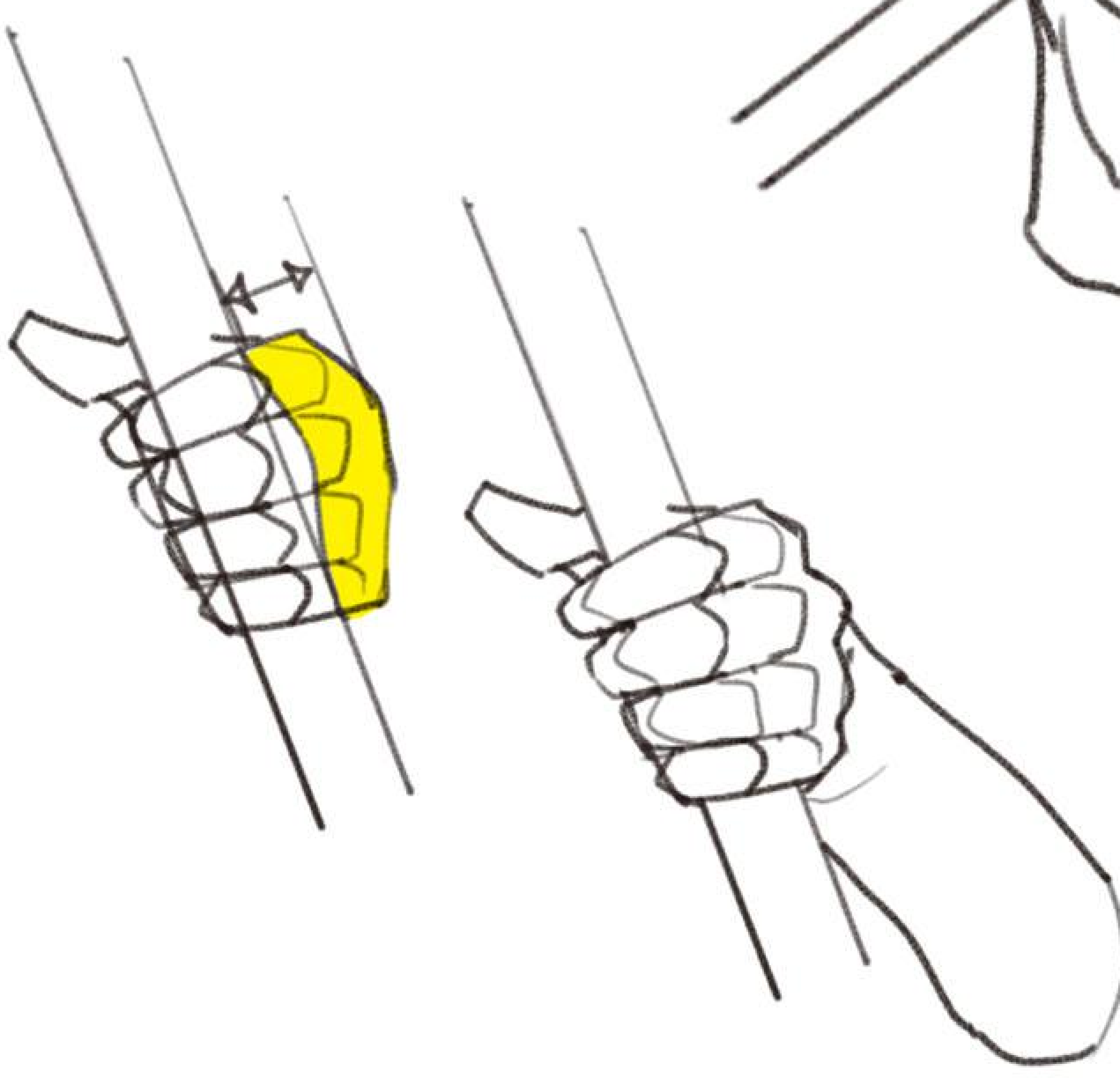




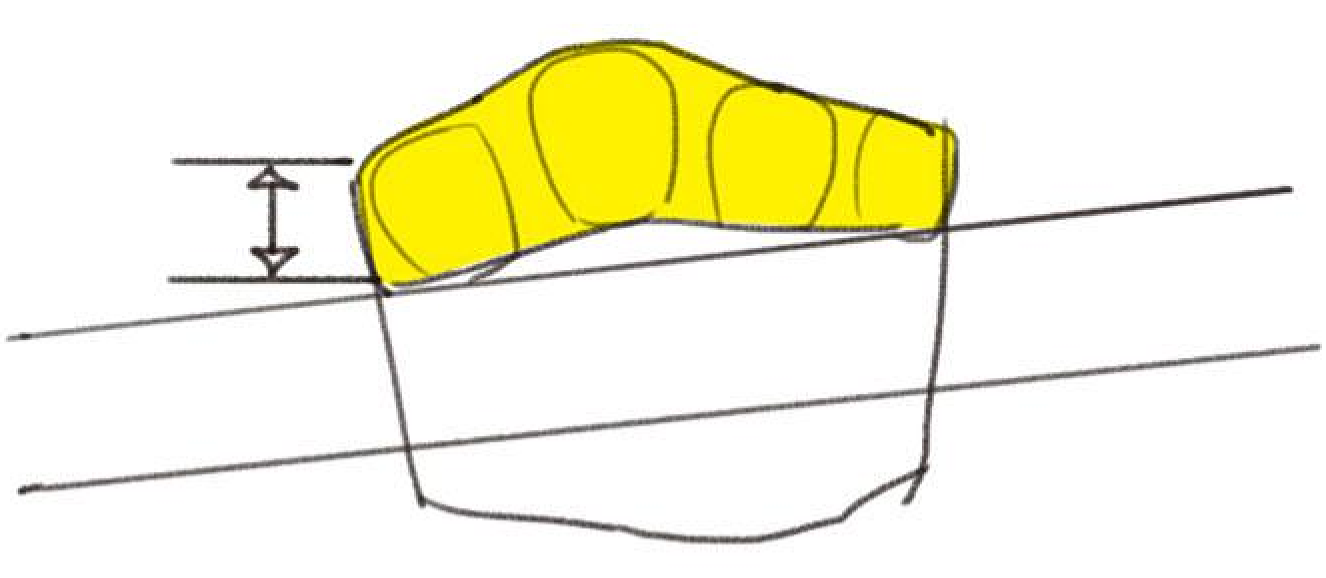


手を腰に添えるポーズは、手首を曲げて手の甲全体が体に触れているように描くか、手のひら全体が腰のシルエットに沿うように描きます。

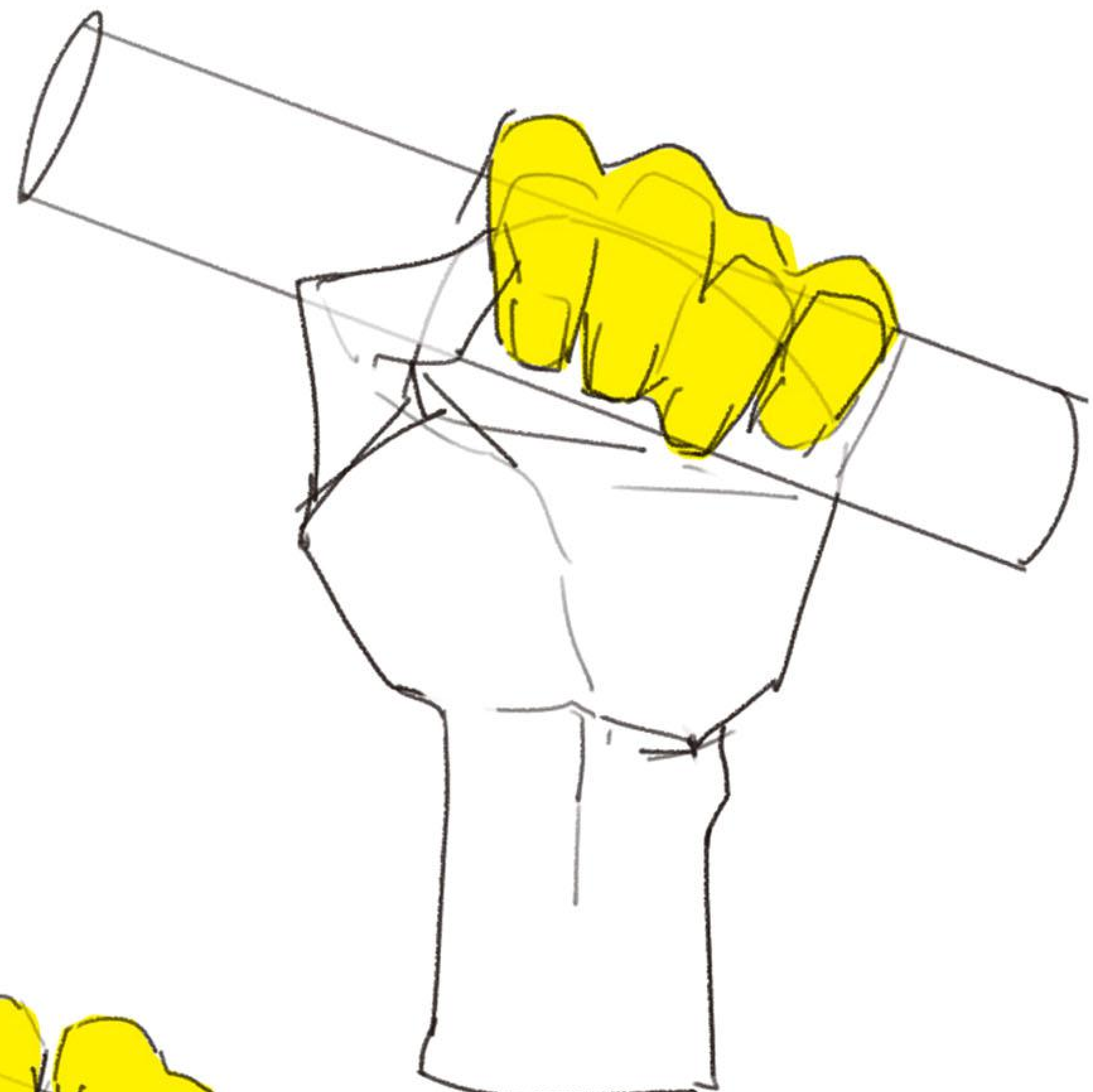


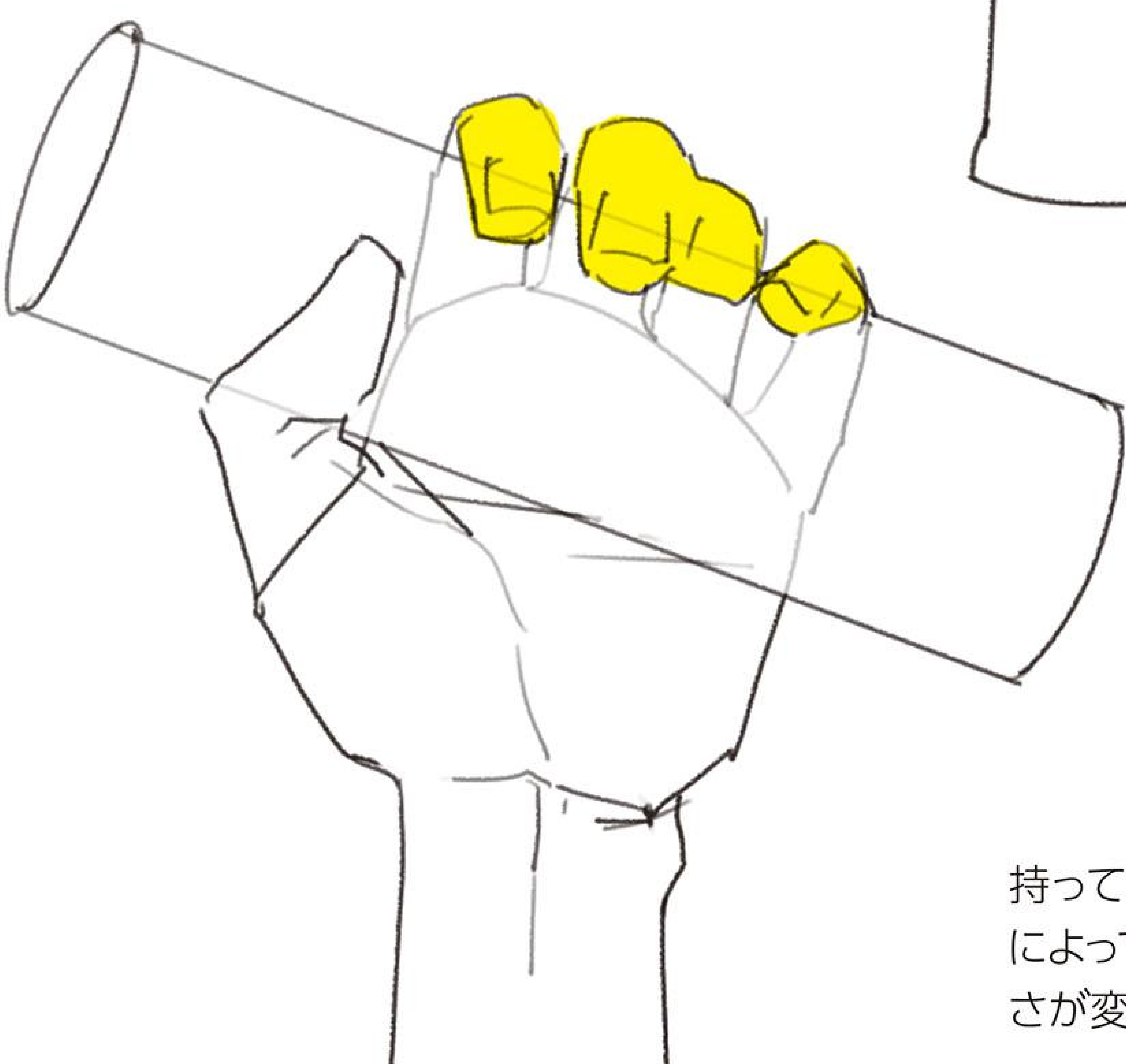


正面の角度で棒を持つ手を描くときは、棒の上に出る指の厚みと節の高さを想定して描きます。

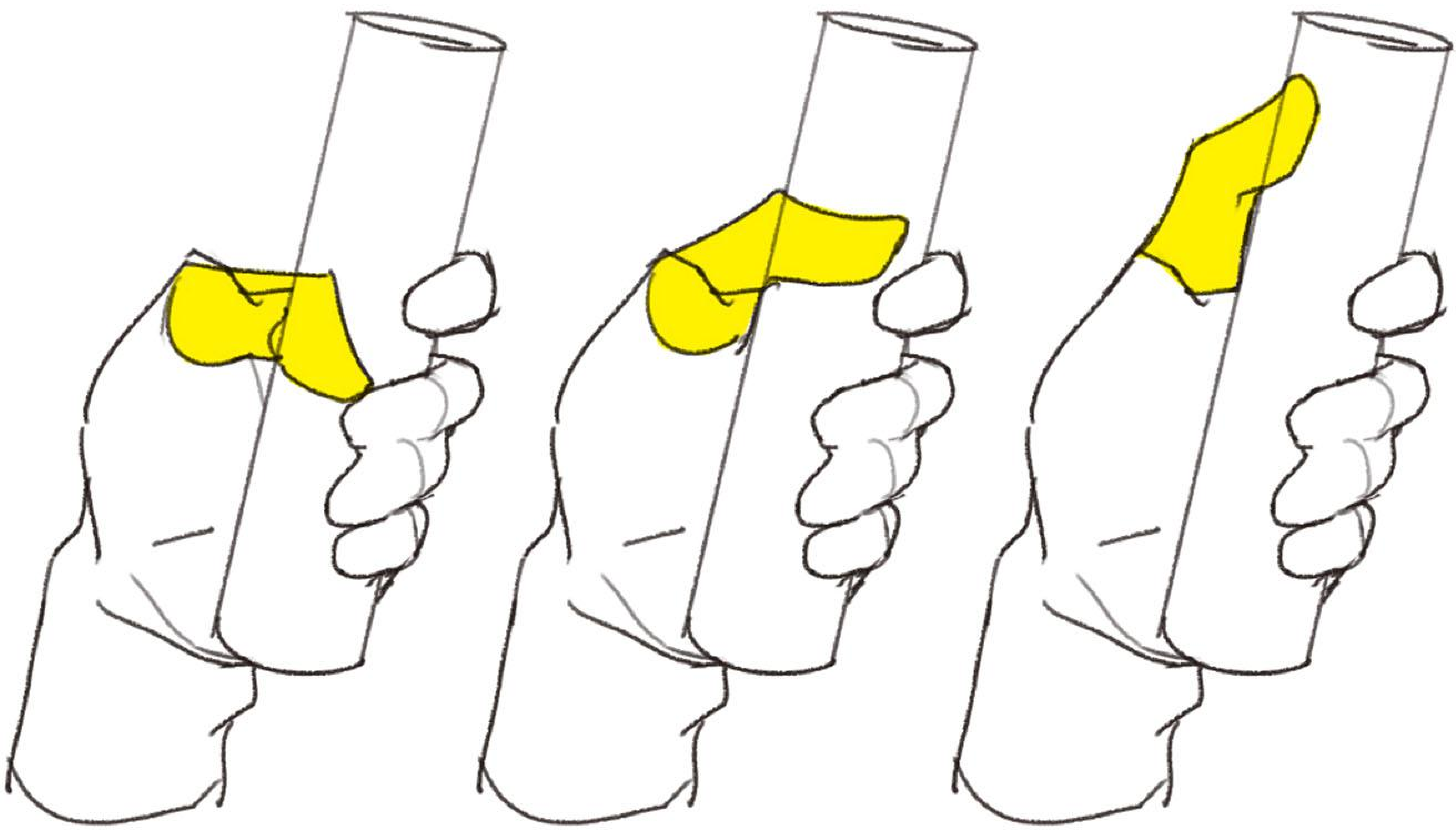




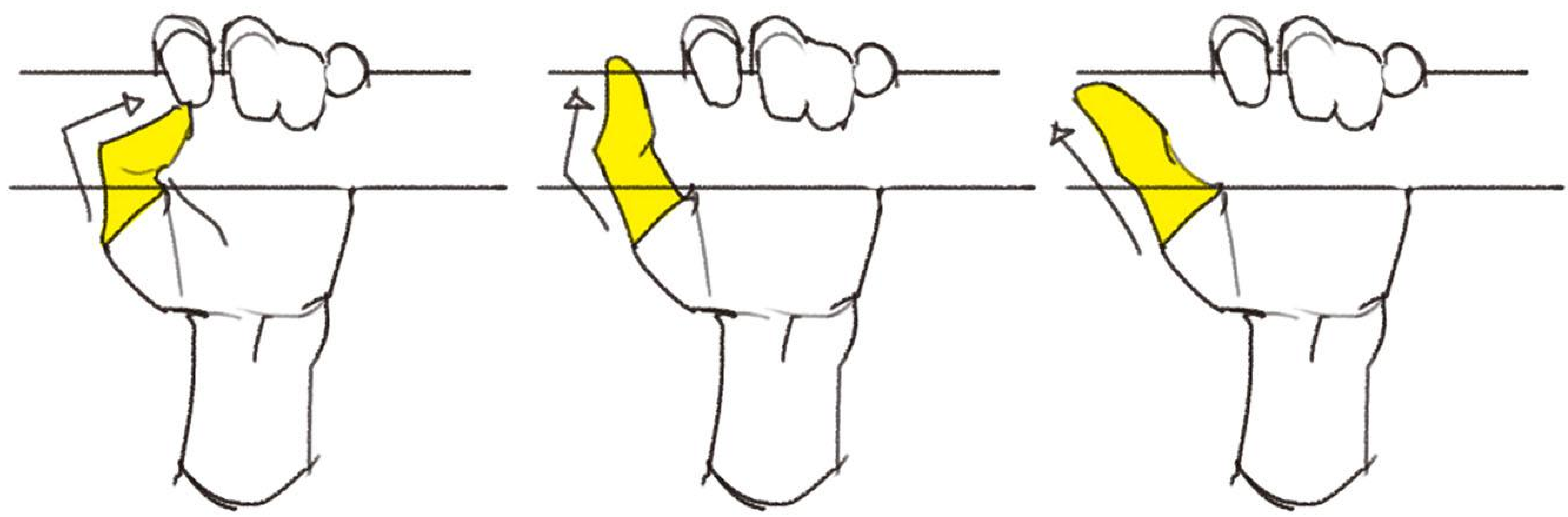


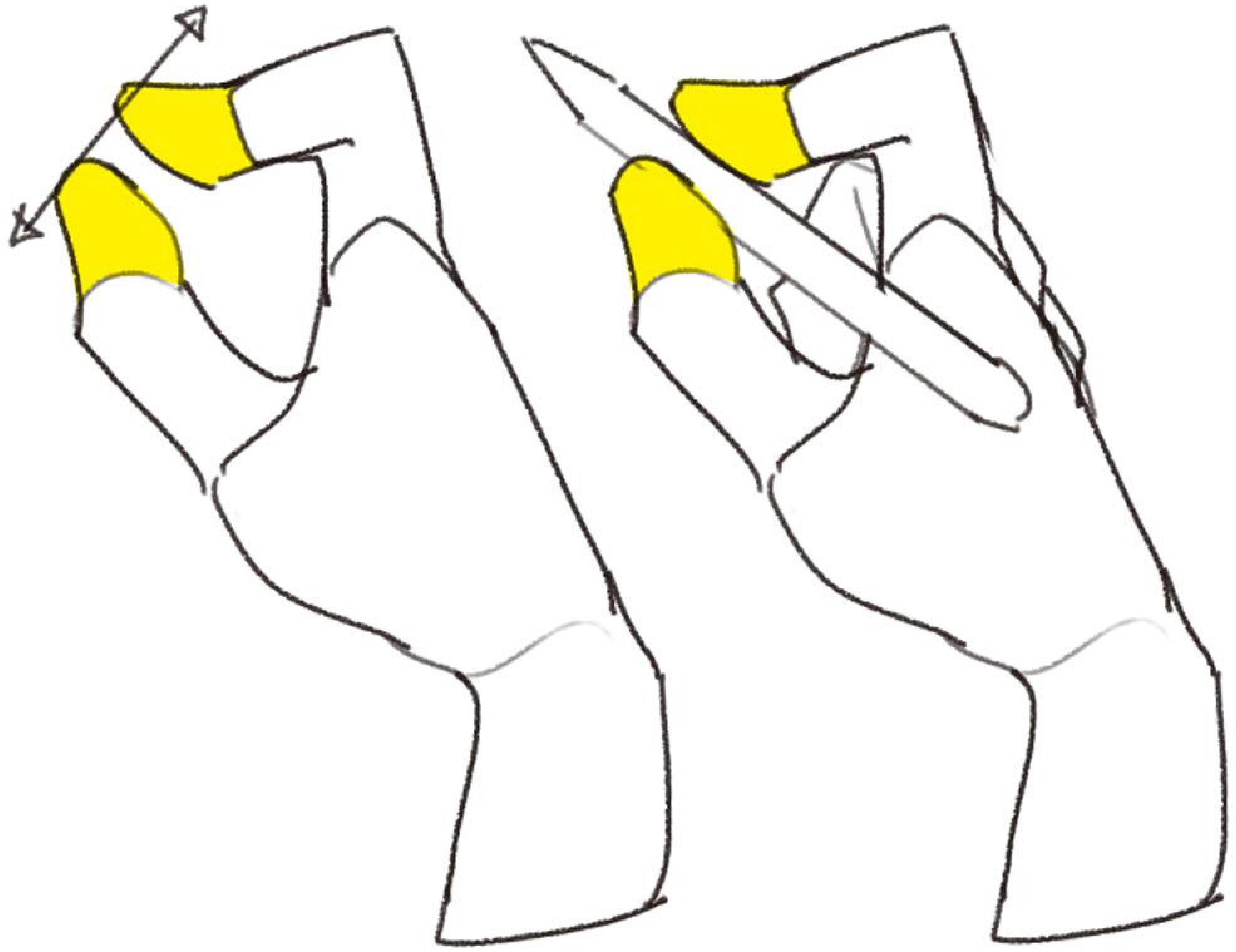


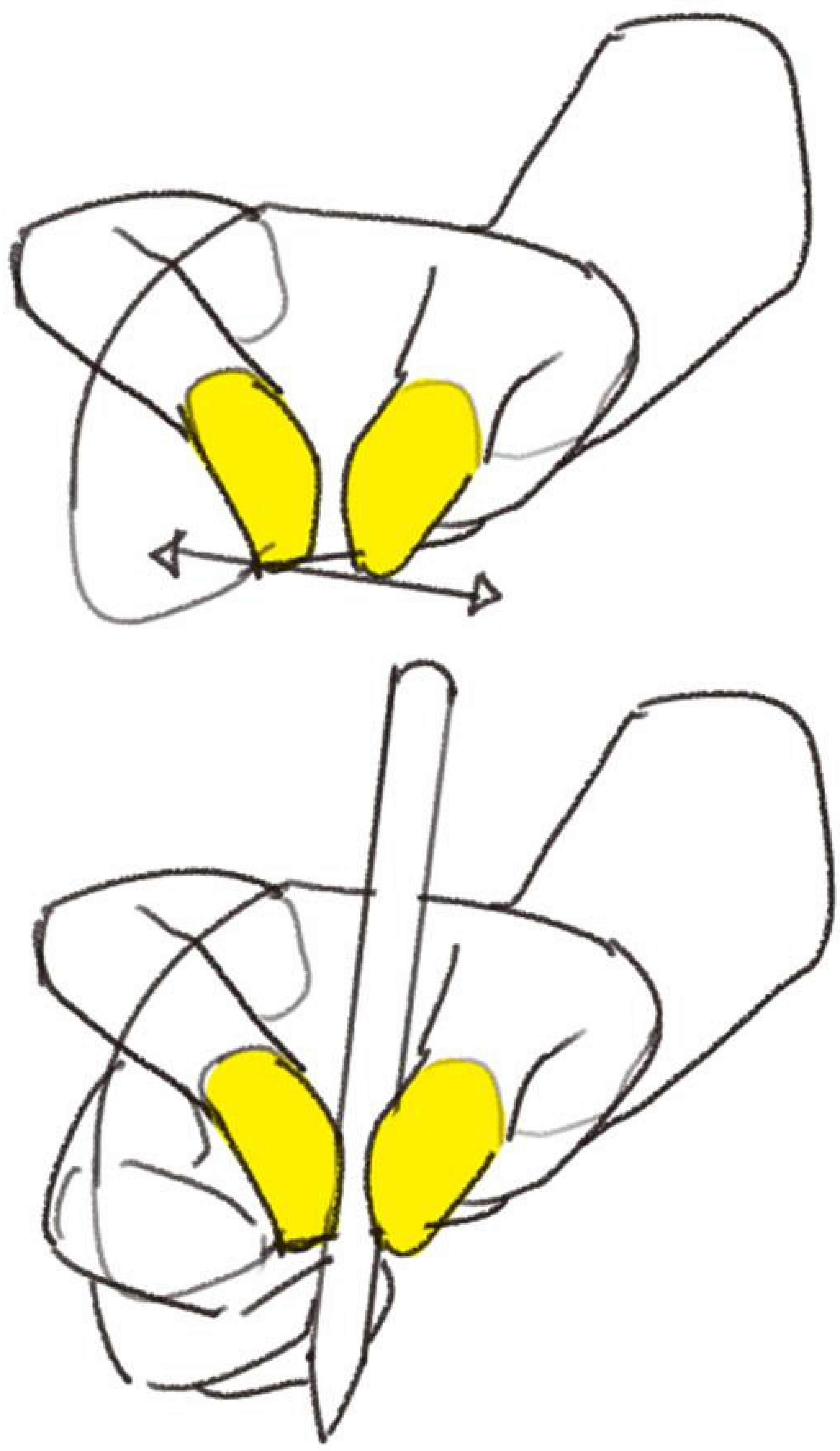
持っている物体の大きさによって見えてくる指の長さが変わります。

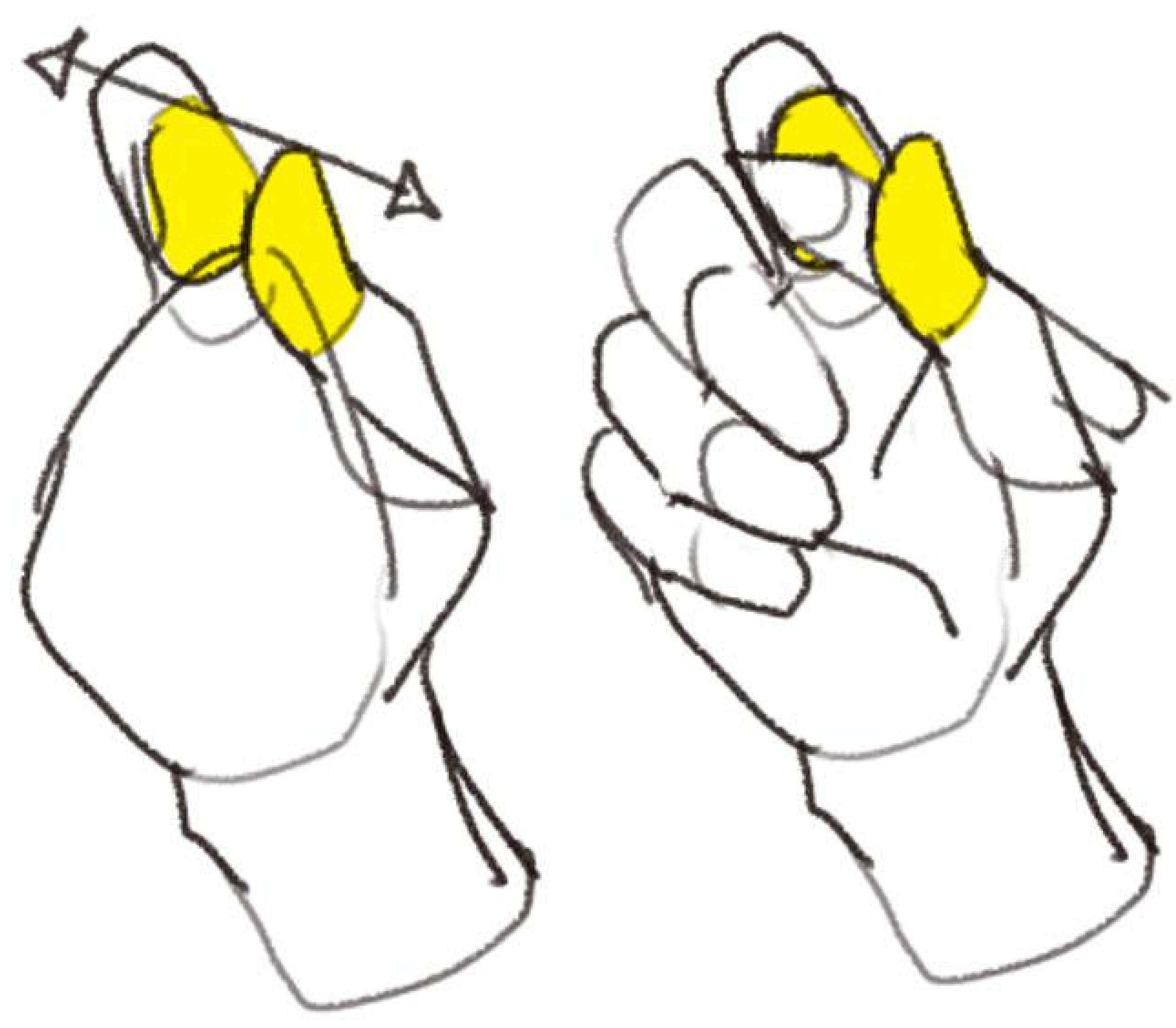


親指が曲がる角度によって、
物を持ったときの強弱の違
いを表現できます。

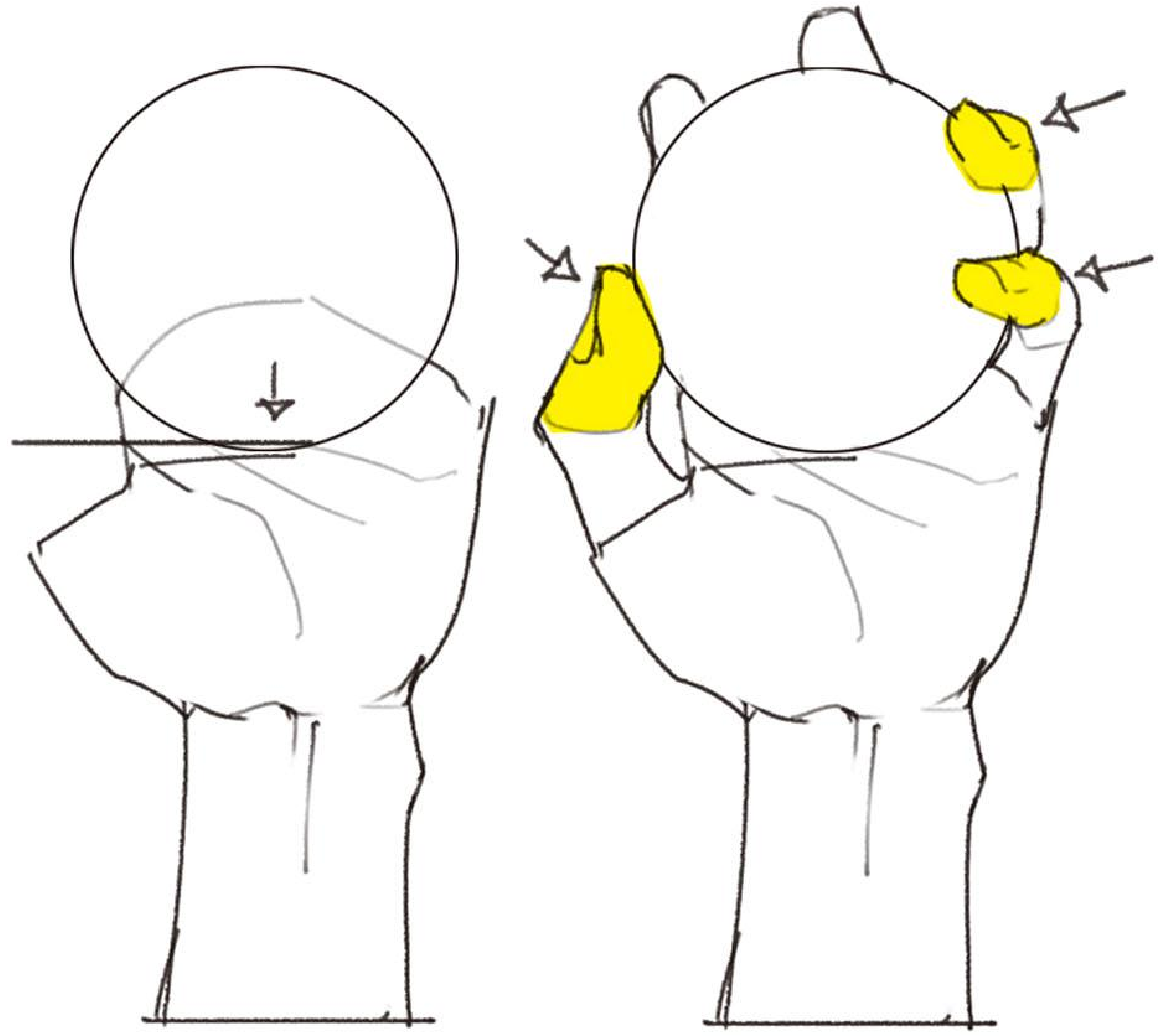




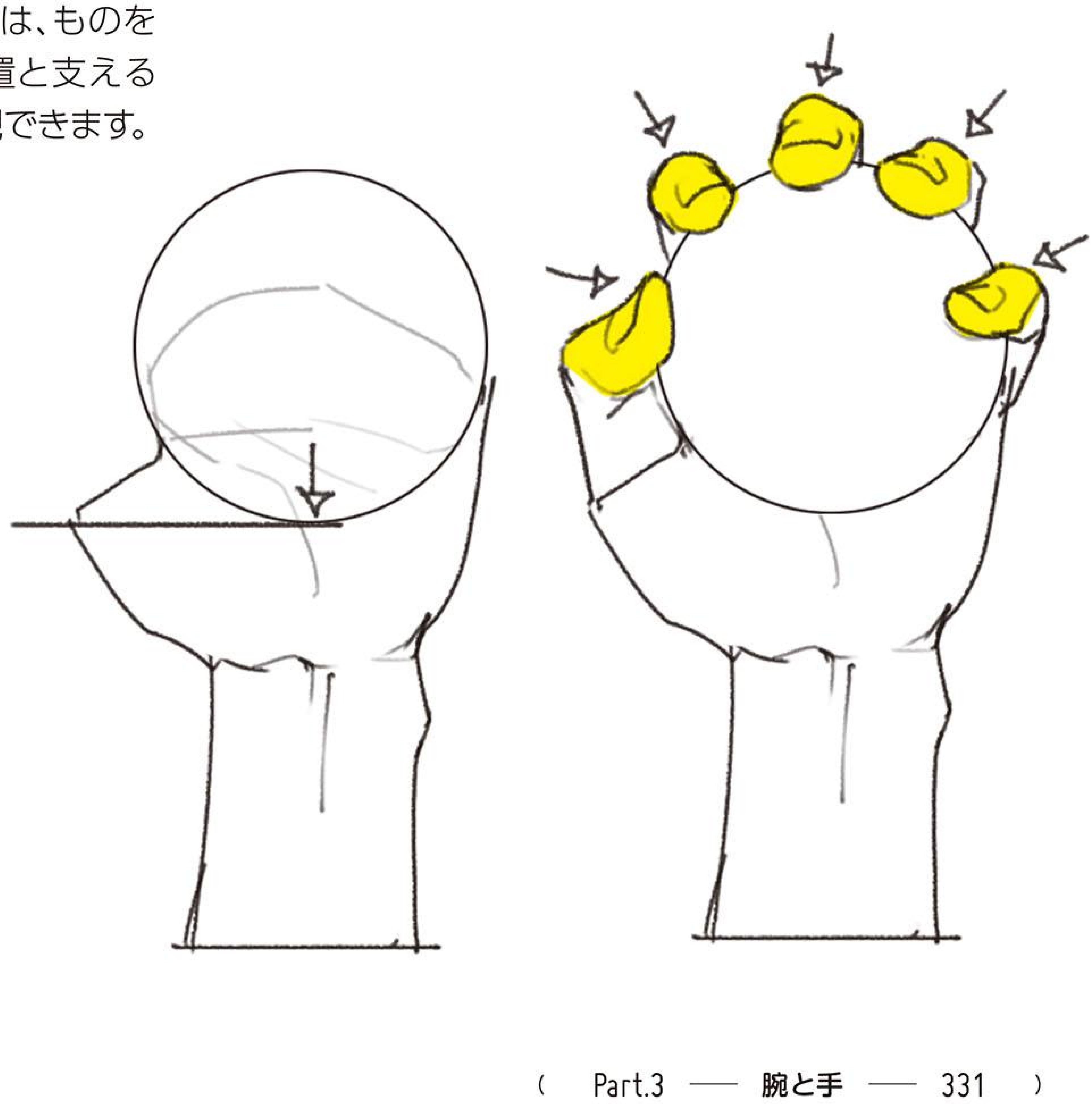




ペンを持った手は、親指と人さし指の先を合わせて、ペンが入る空間をあけて描くとよいでしょう。

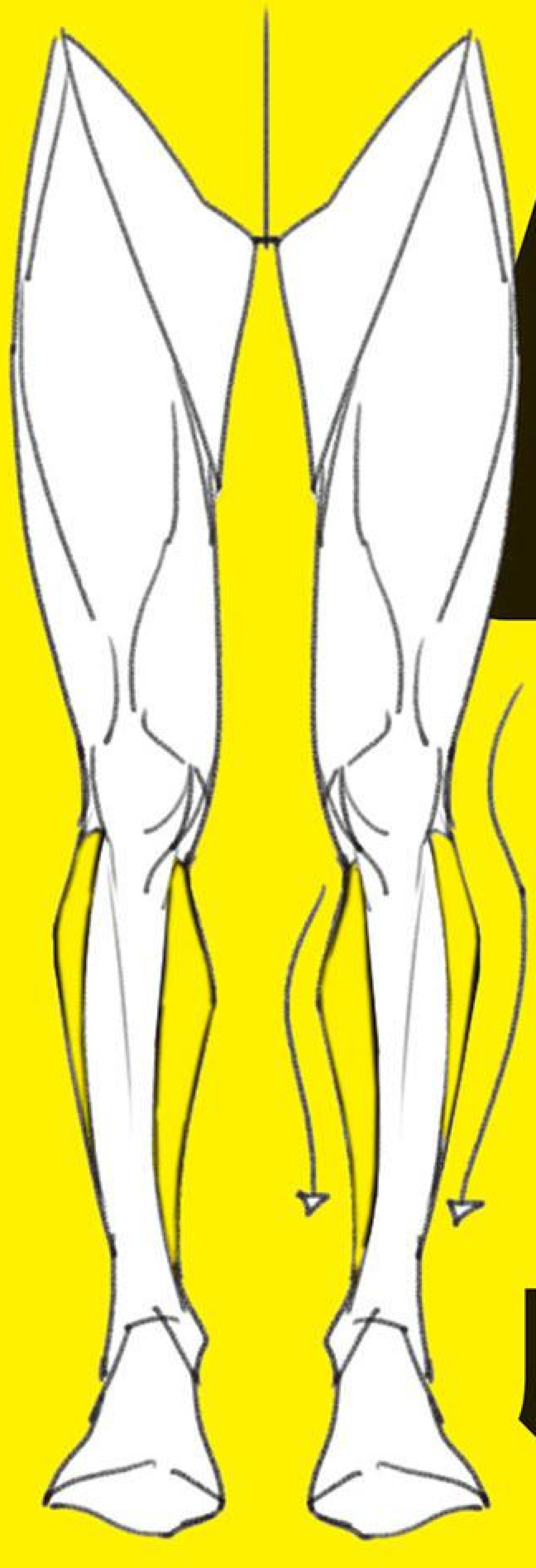


丸いものを握るときは、ものを
握る手のひらの位置と支える
指の形で強弱が表現できます。



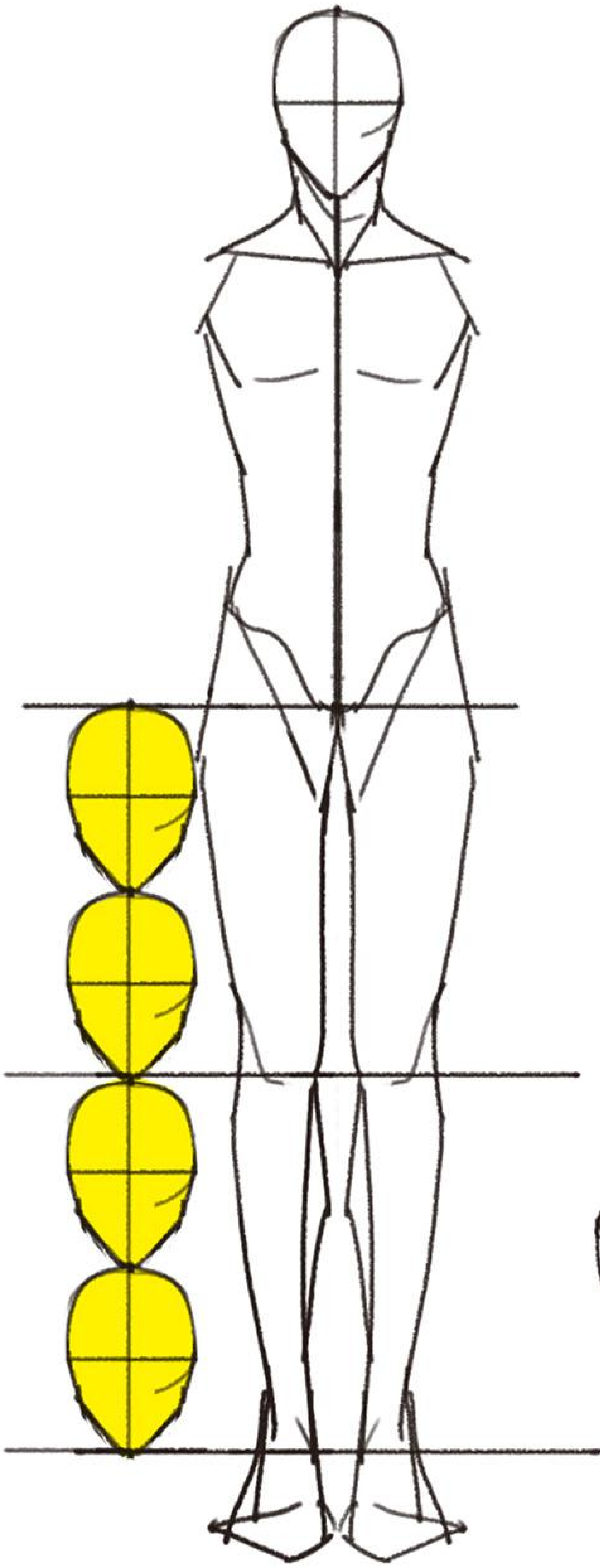
脚
太もも
ひざ
足首
足
ポイント

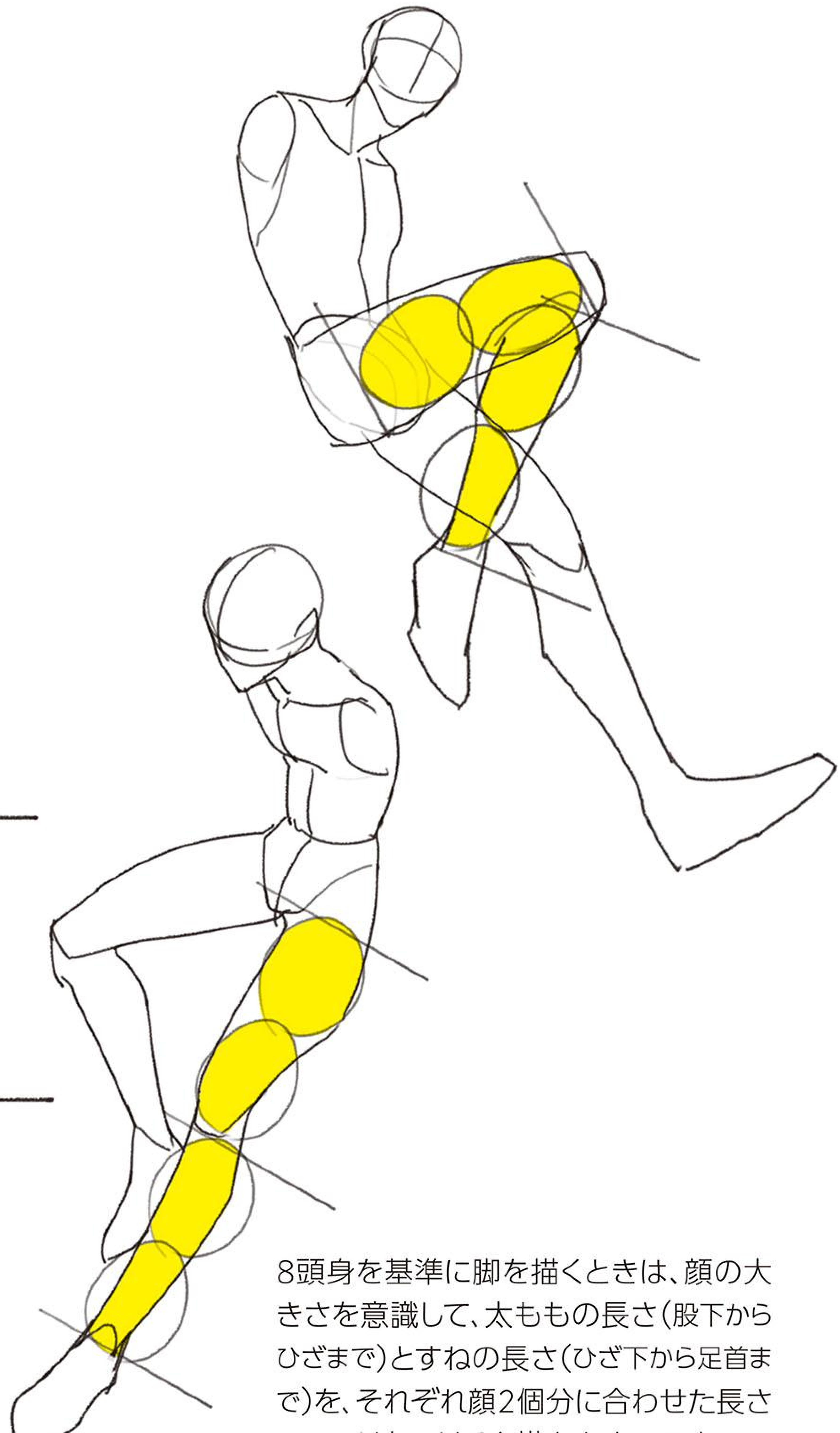
Part. 4



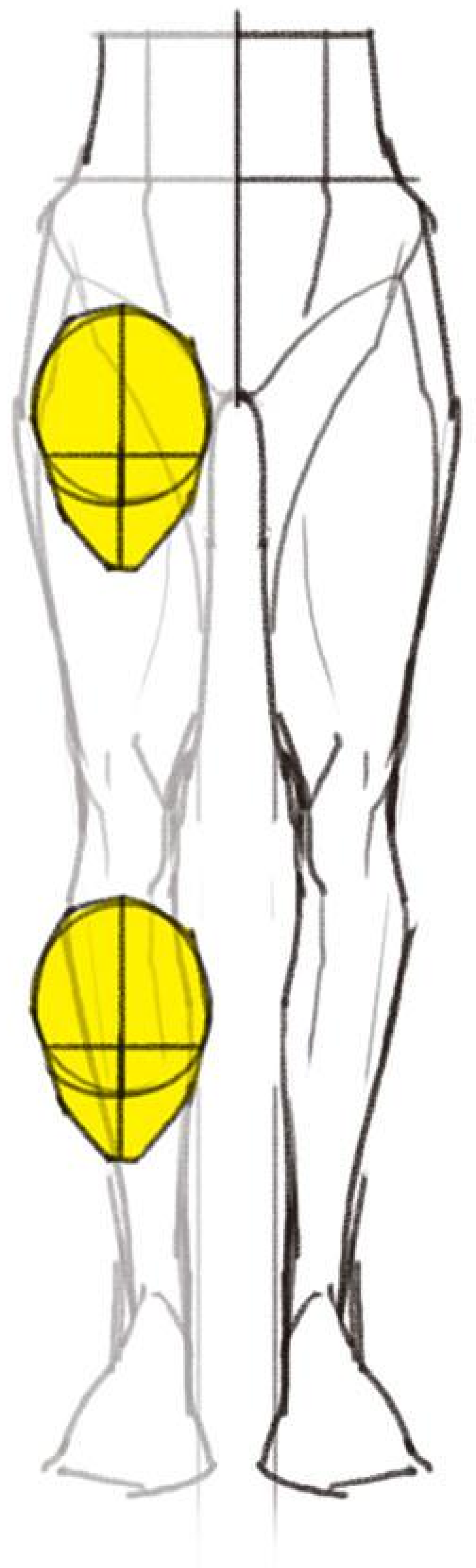
脚と足

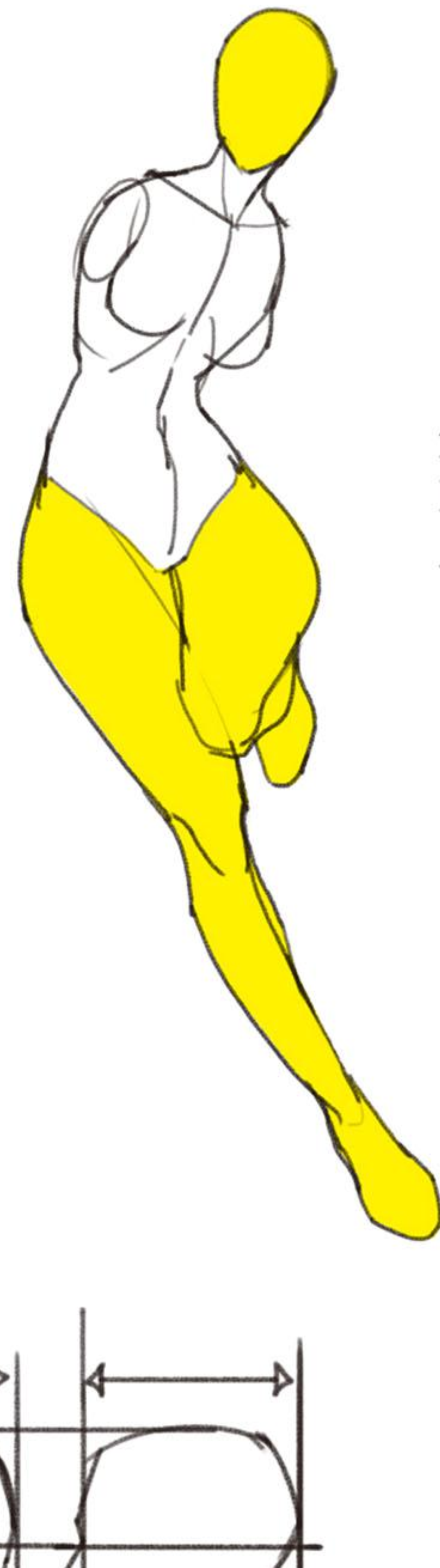
脚



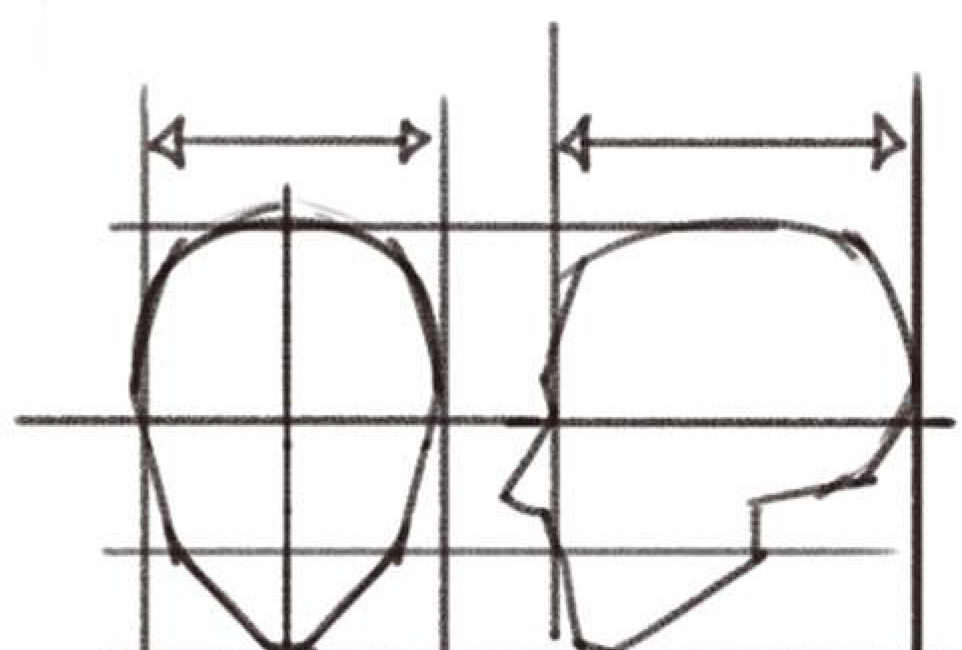


8頭身を基準に脚を描くときは、顔の大きさを意識して、太ももの長さ（股下からひざまで）とすねの長さ（ひざ下から足首まで）を、それぞれ顔2個分に合わせた長さでアタリをつけると描きやすいです。

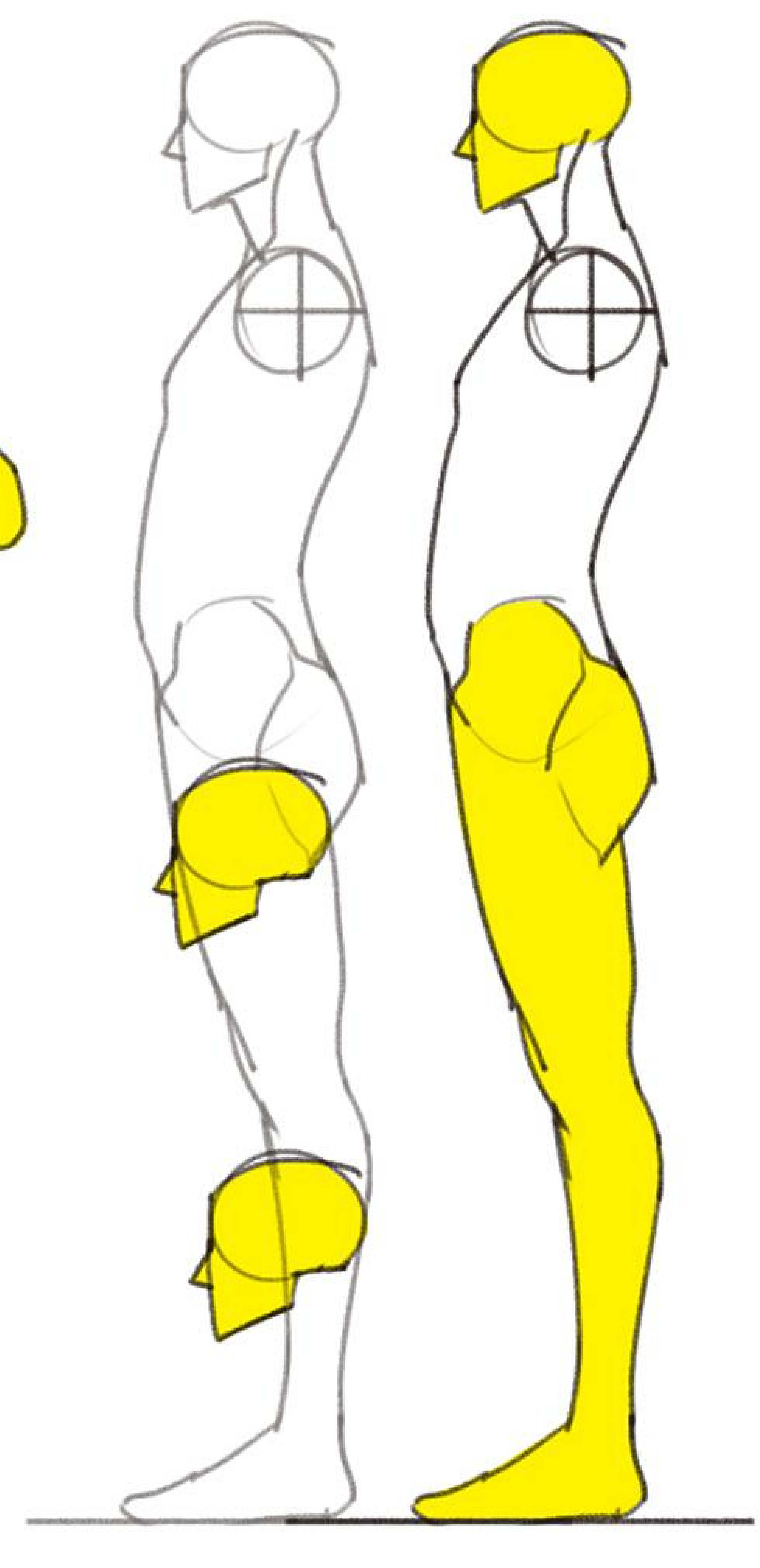


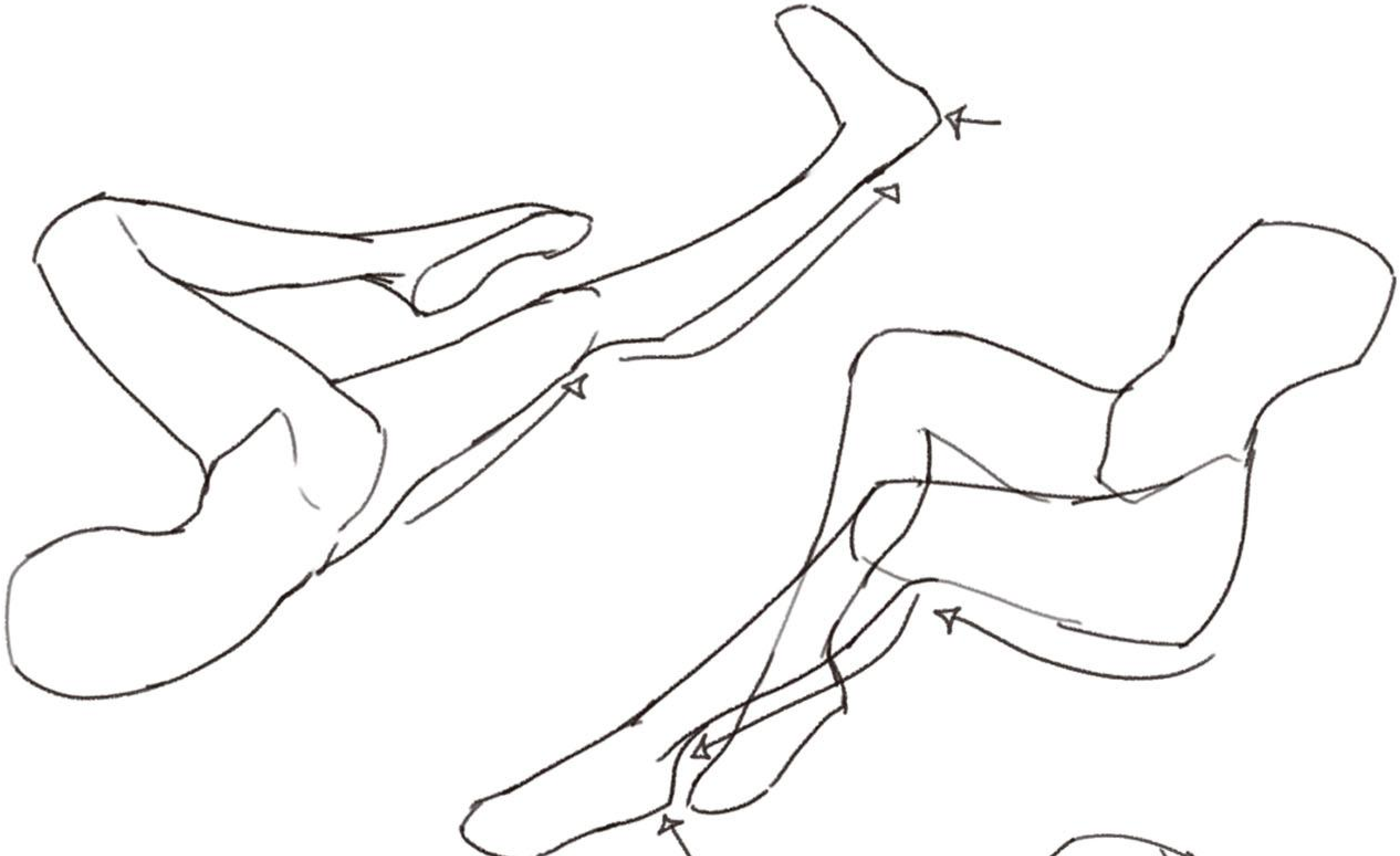


大人の基準の太ももの幅は、
頭の幅と同じくらいか少し
広めに、ふくらはぎは頭の幅
より狭く設定します。

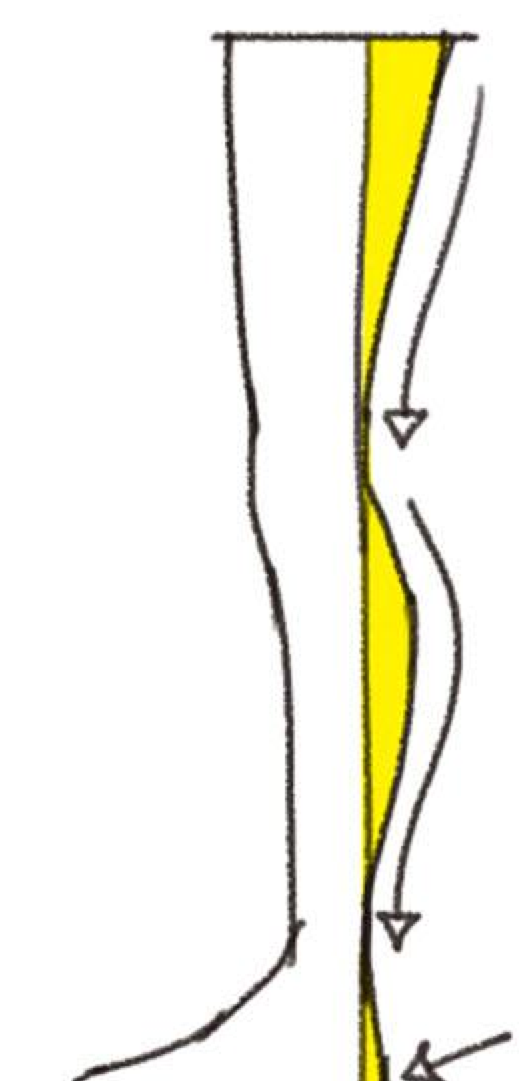


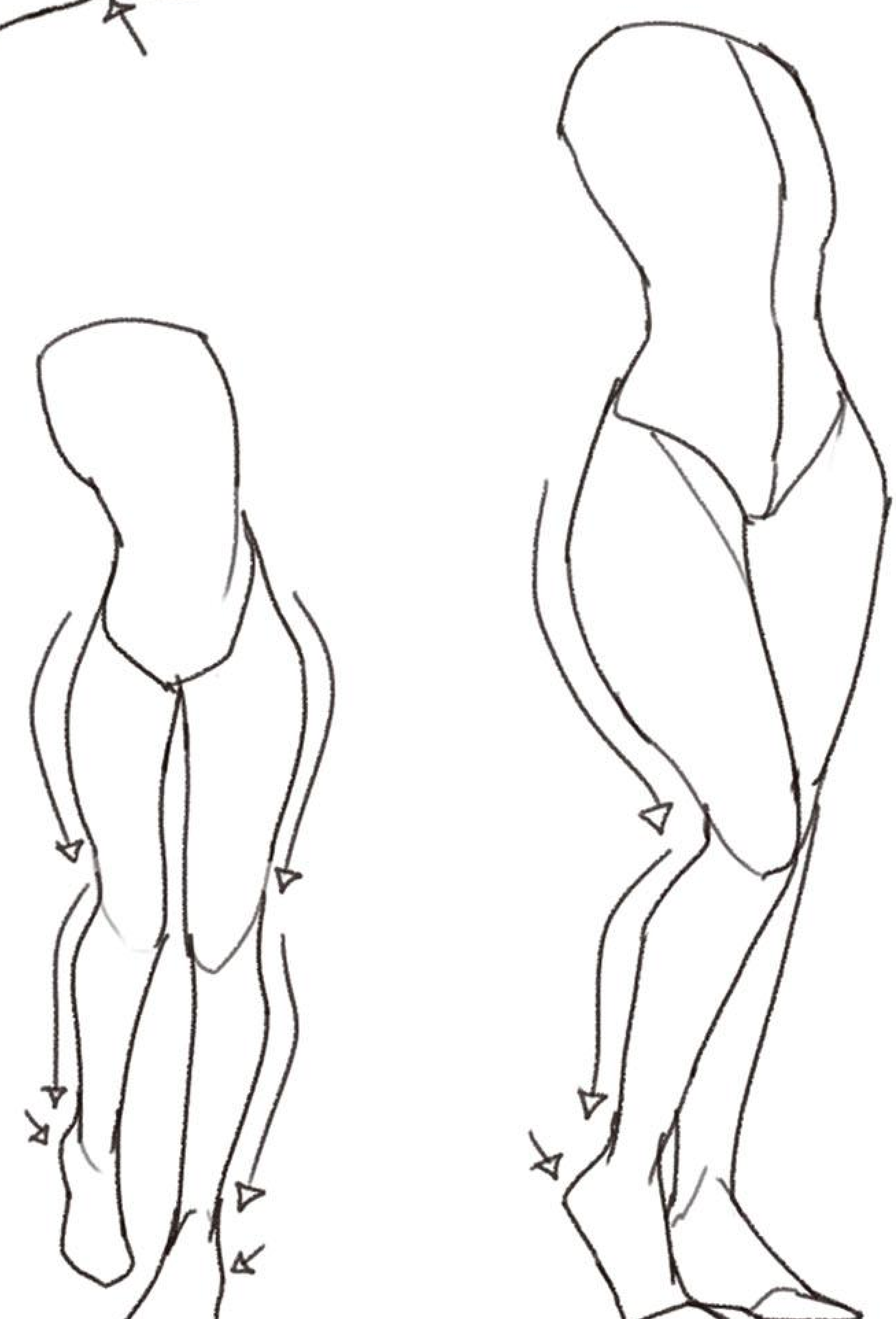
正面図と側面図では幅が
違うので、注意します。

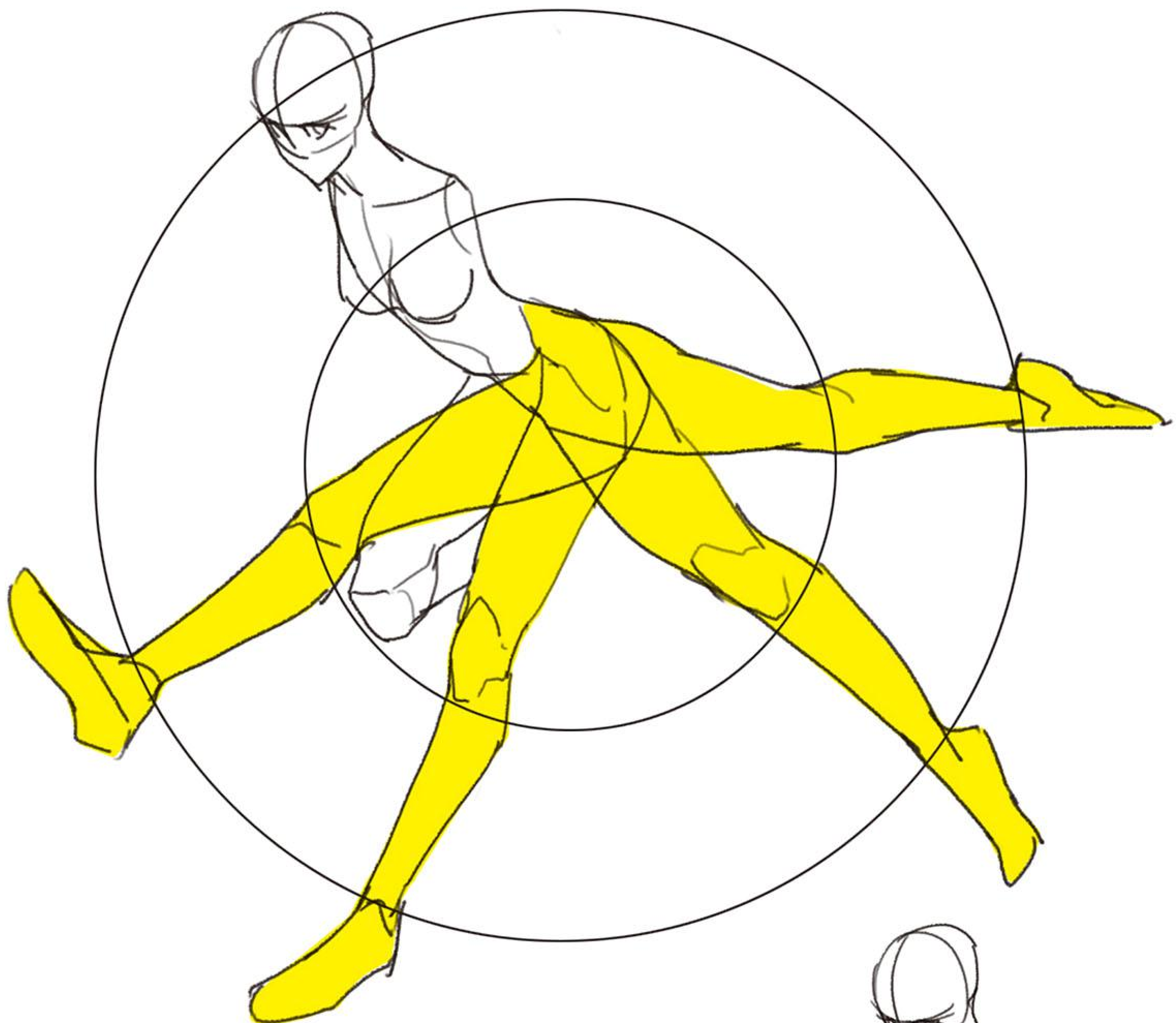




脚を簡単に描く方法のひとつとして、踵を基準に後面の太ももやふくらはぎのシルエットを強調します。

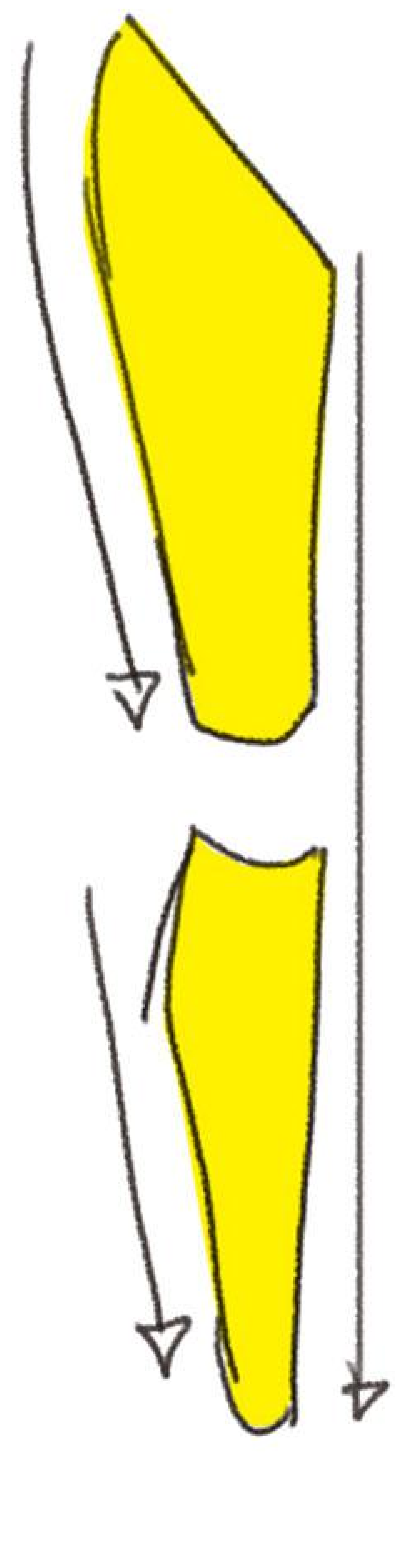


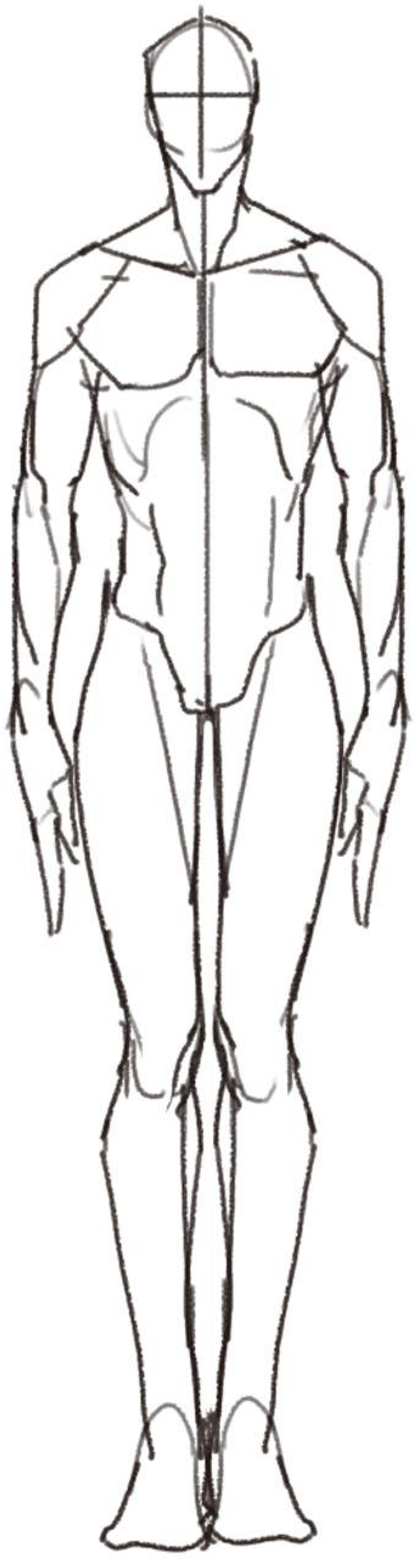


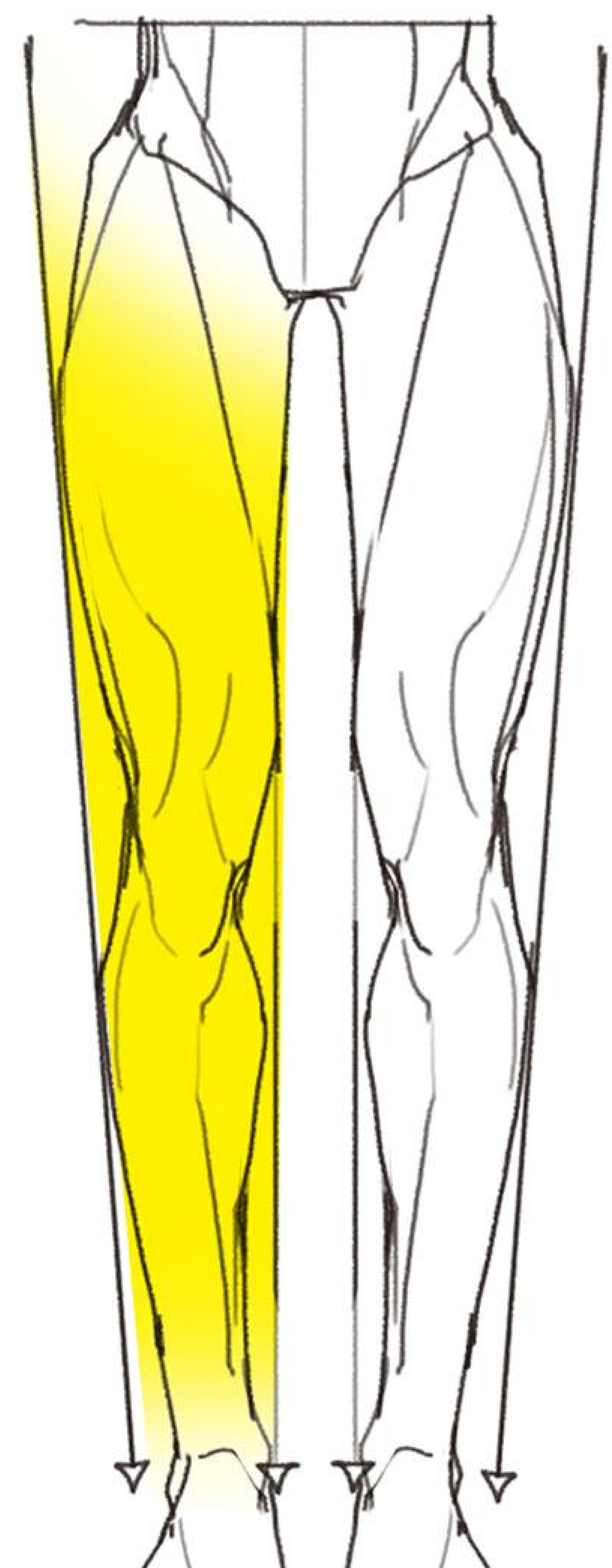


さまざまな位置での脚の動き
と長さは、腕と同じく放物線を
描いてアタリをつけます。

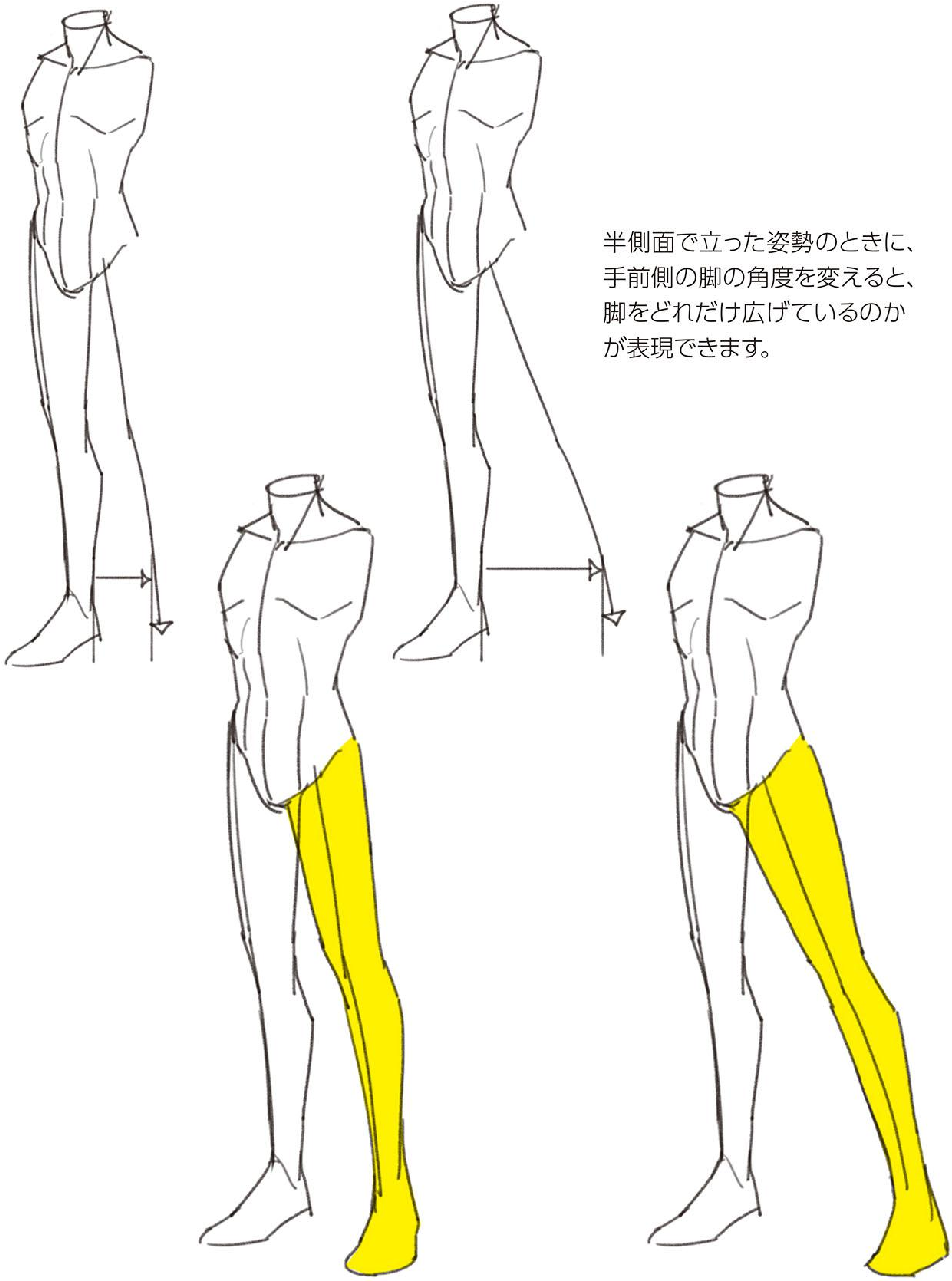








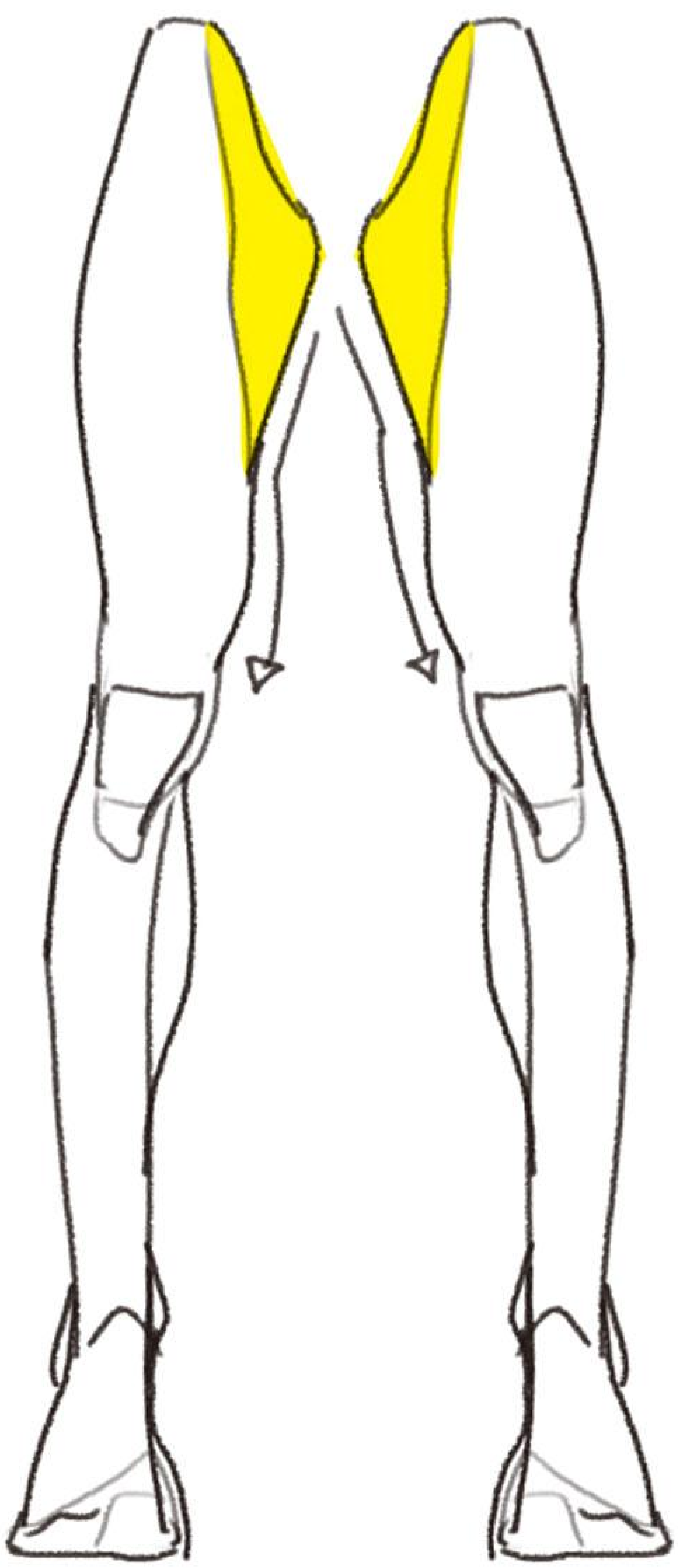
正面から見た脚を描くときは、内側は垂直に、外側はやや斜めに傾いた角度でシルエットの流れを作ります。

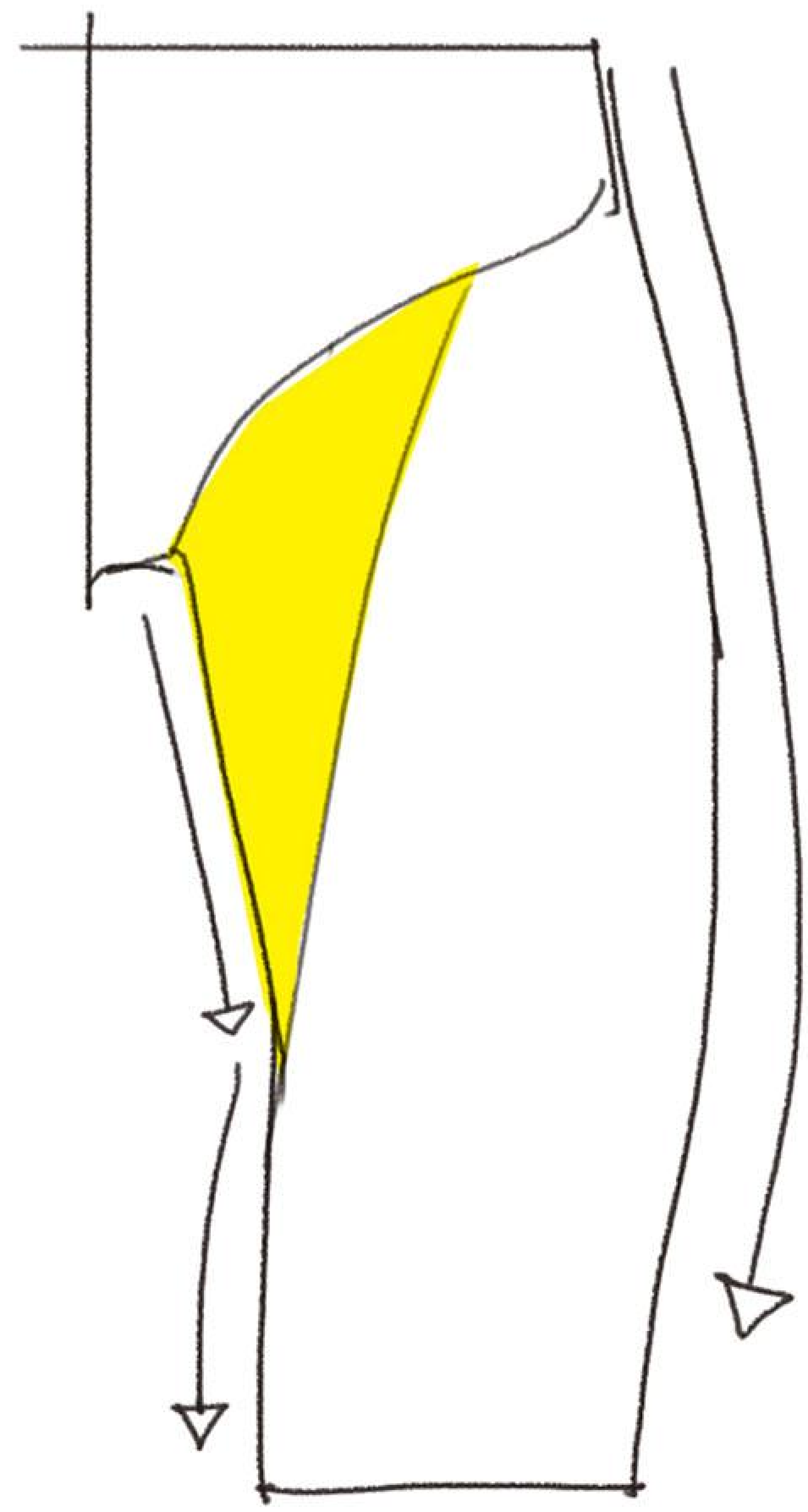


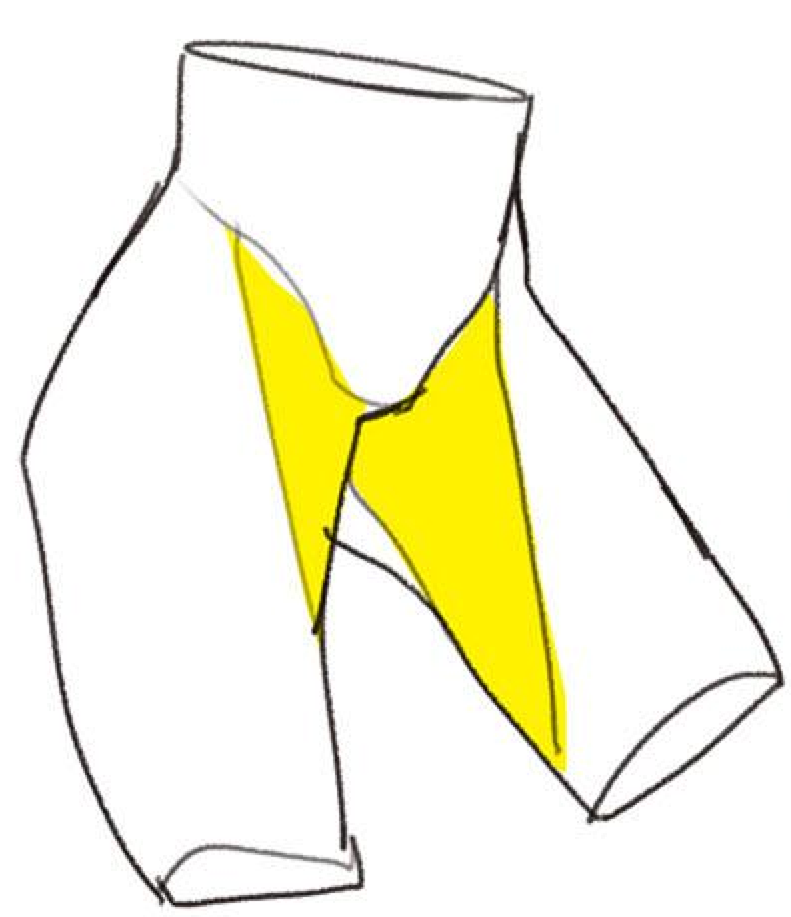
半側面で立った姿勢のときに、
手前側の脚の角度を変えると、
脚をどれだけ広げているのか
が表現できます。

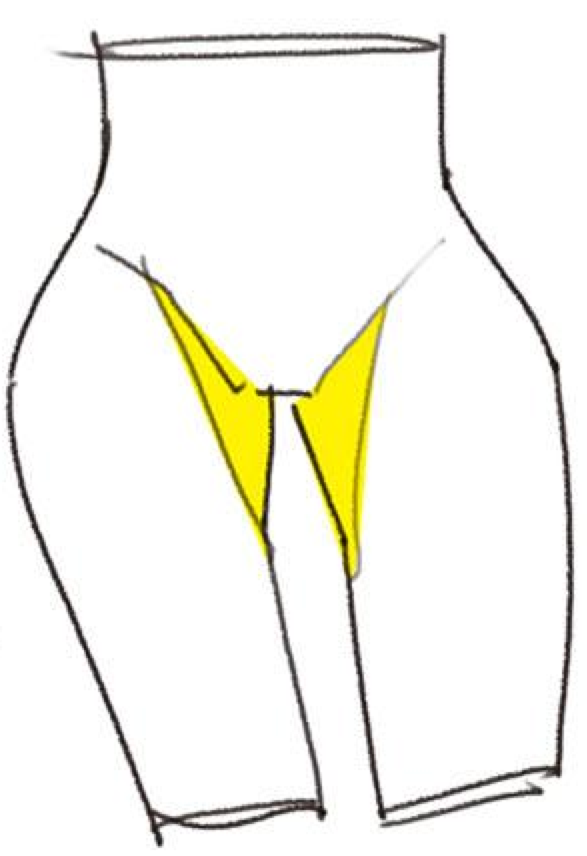
太もも

太ももの内側に三角形の筋肉の面を描くと、脚のラインにディテールが生まれます。

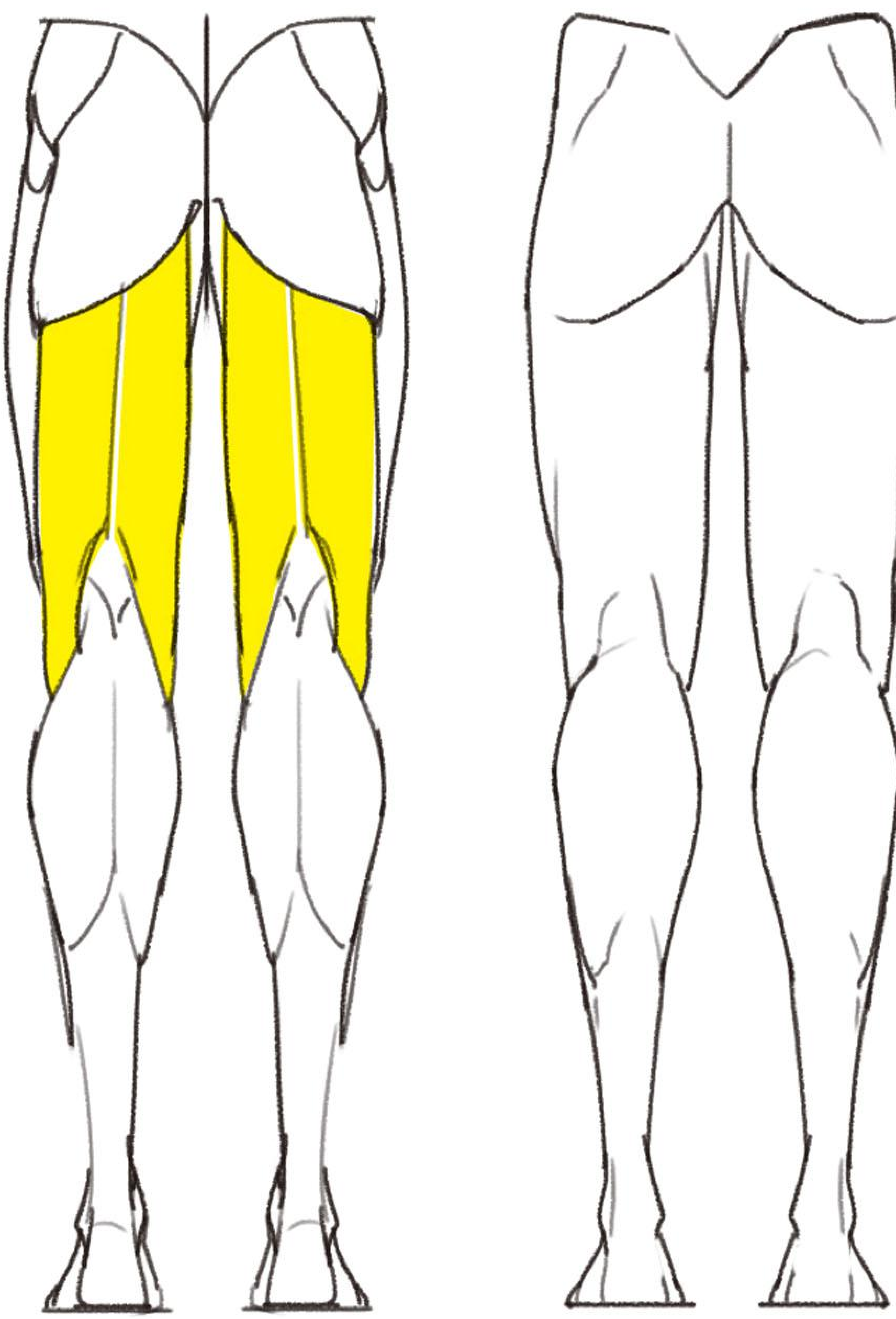




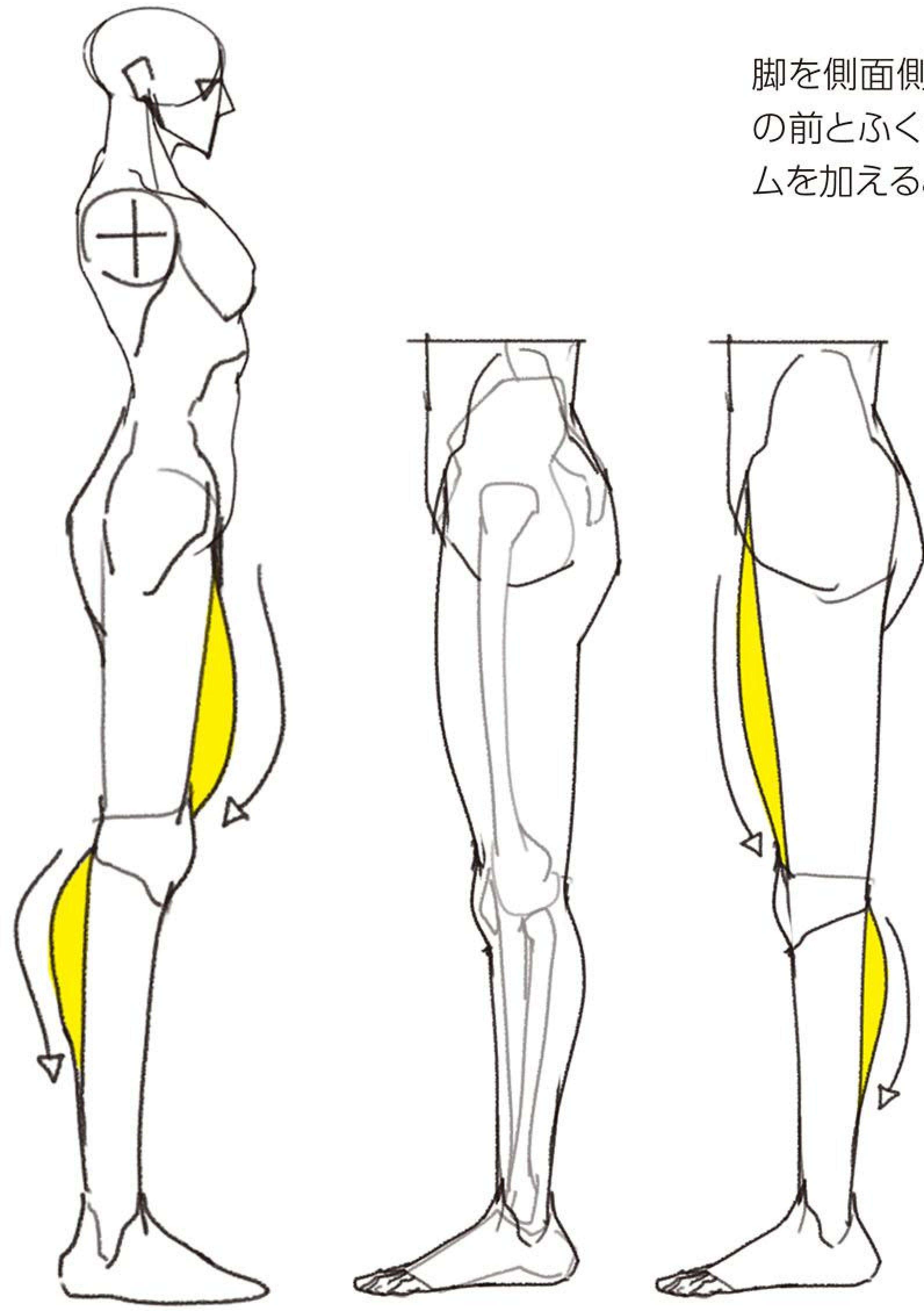


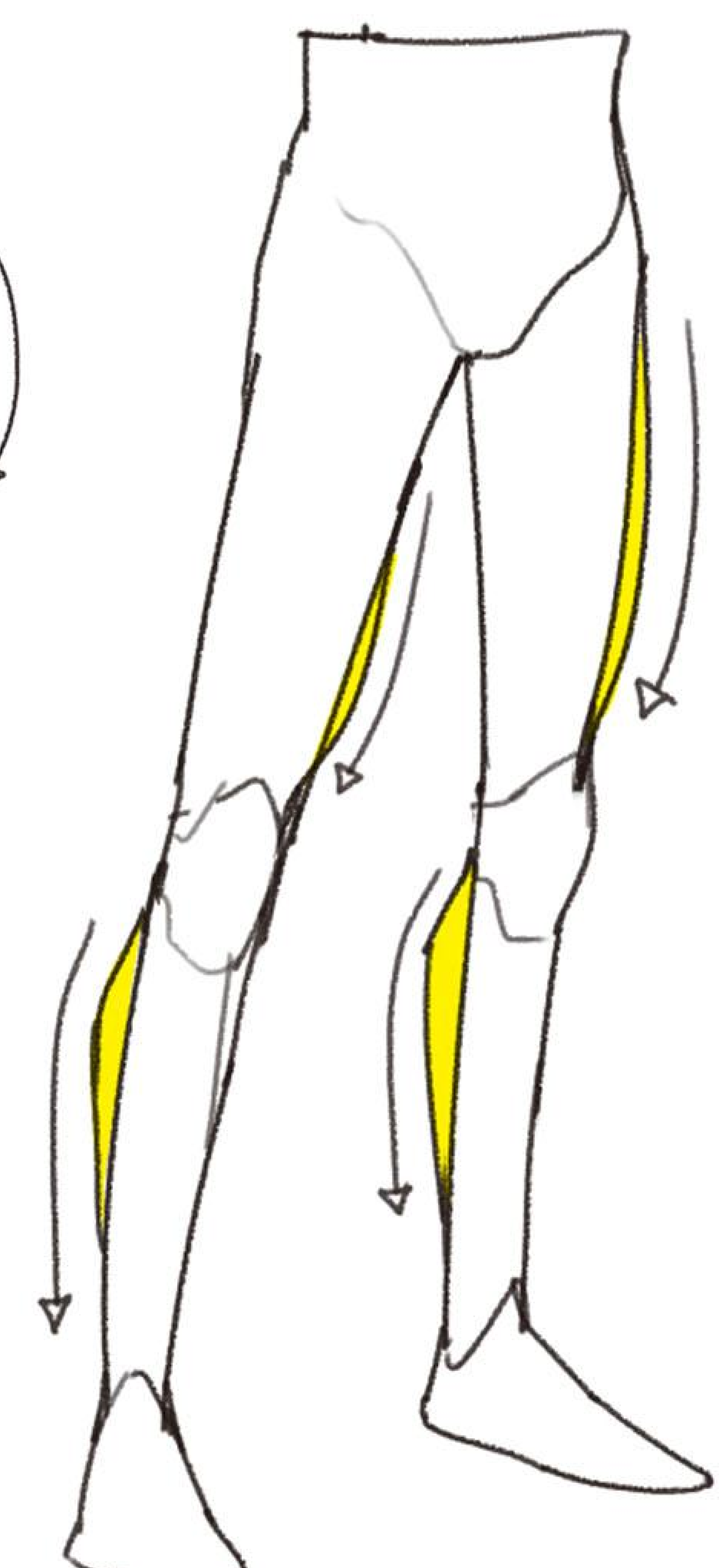


ハムストリングという太ももの後ろ
側の筋肉は、大きく2つのカタマリ
に分けられますが、皮膚の表現とし
ては、はっきりとは現れません。

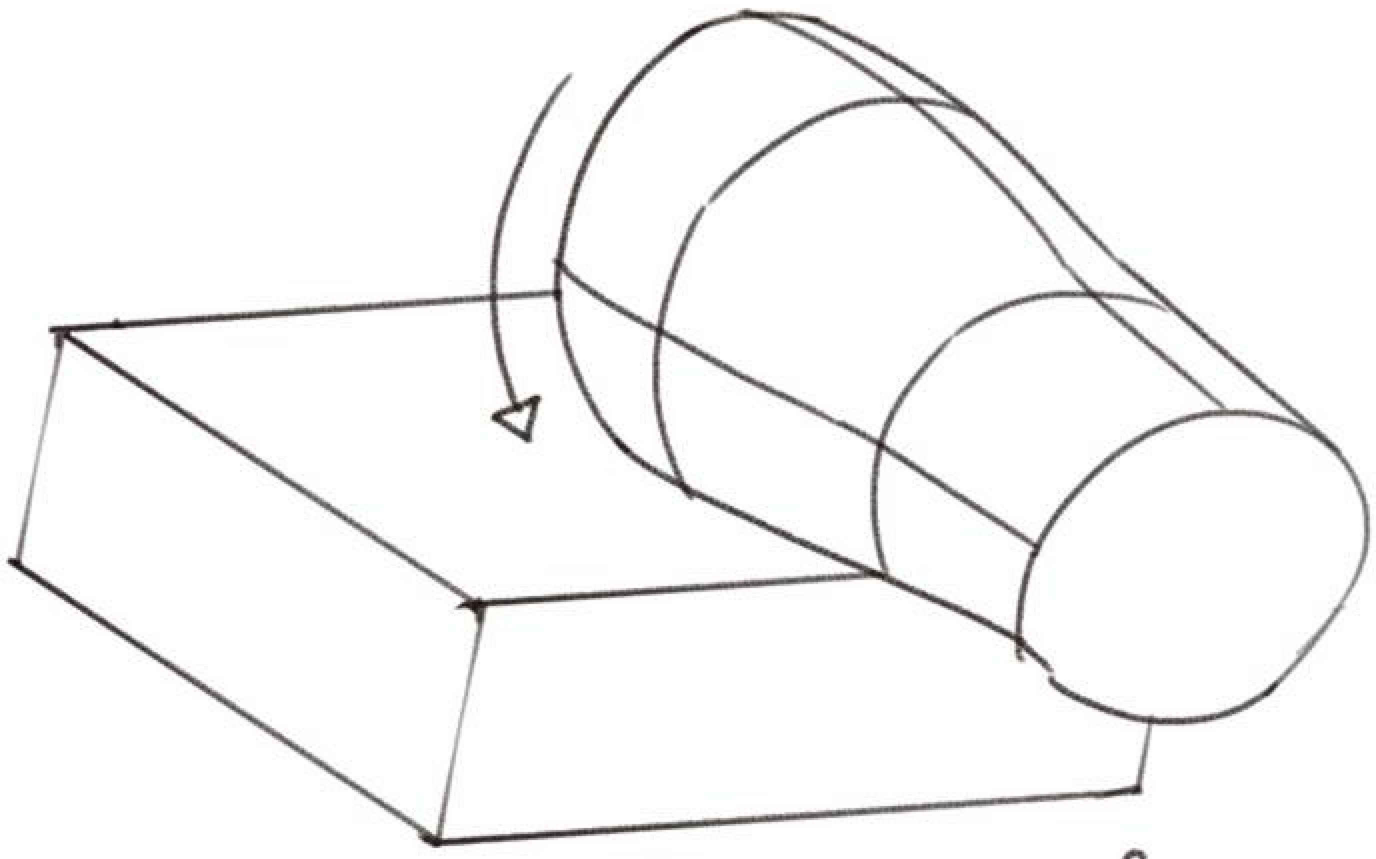


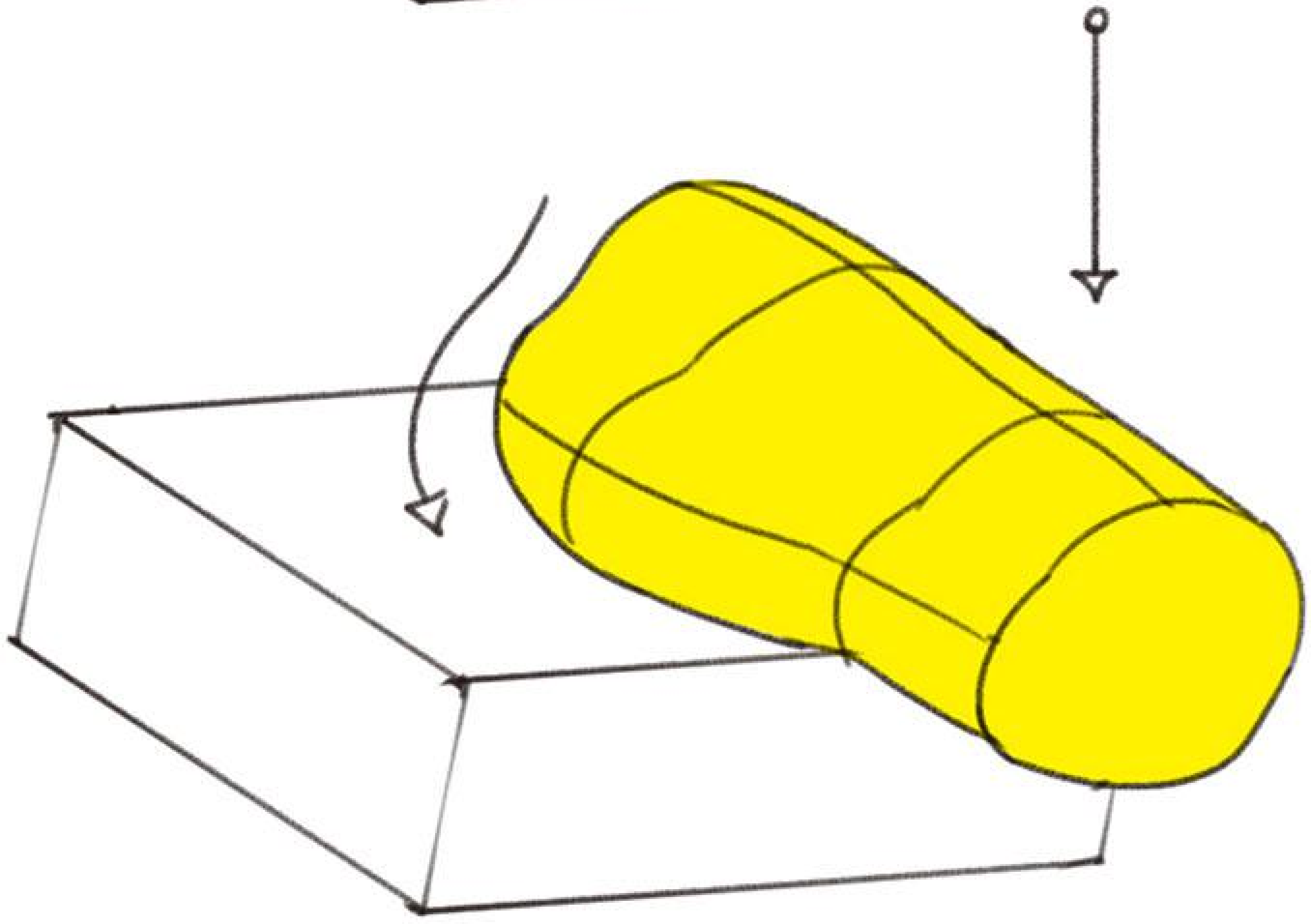
脚を側面側から見たときに、太もも
の前とふくらはぎの後ろにボリュー
ムを加えるとよいでしょう。



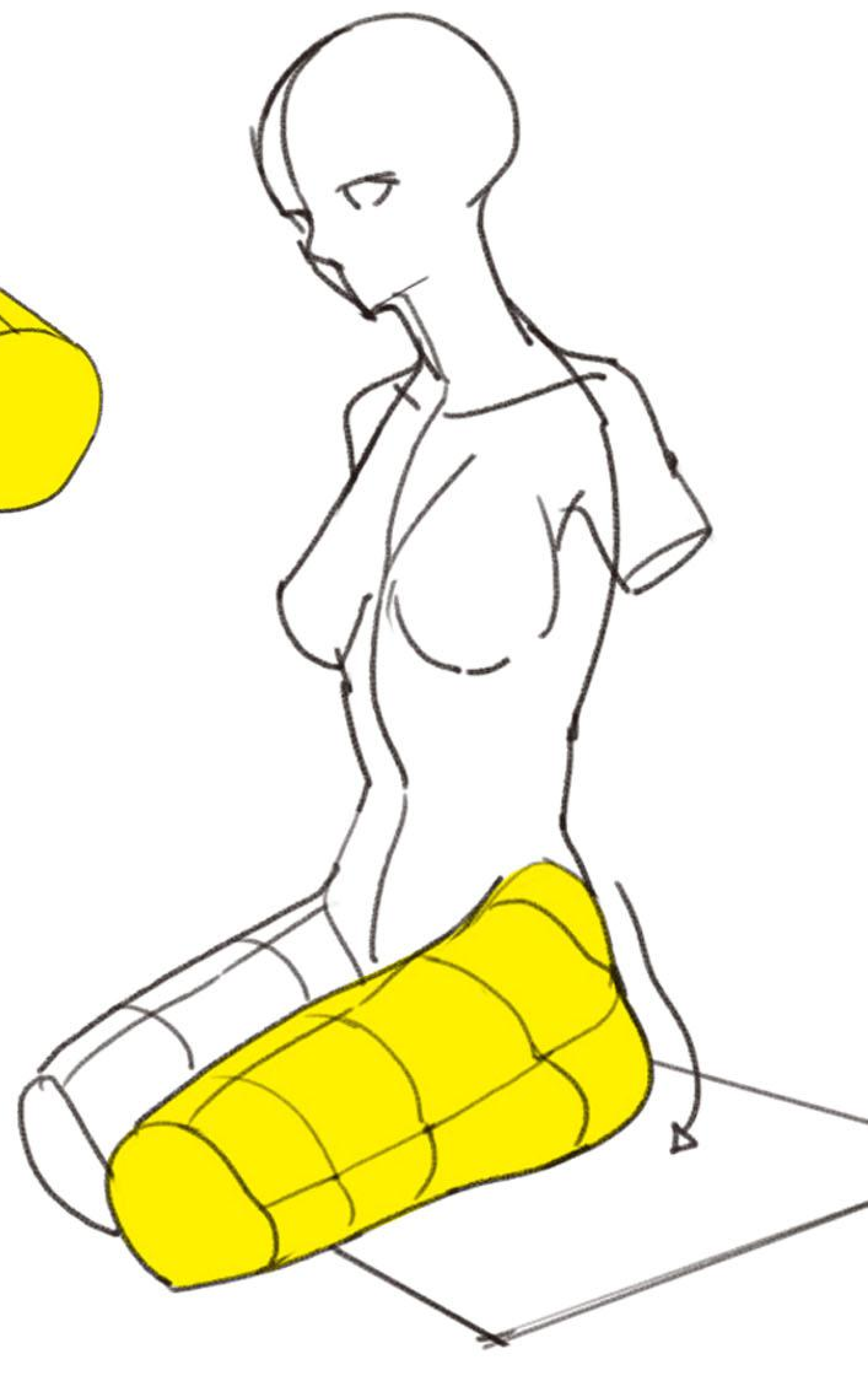


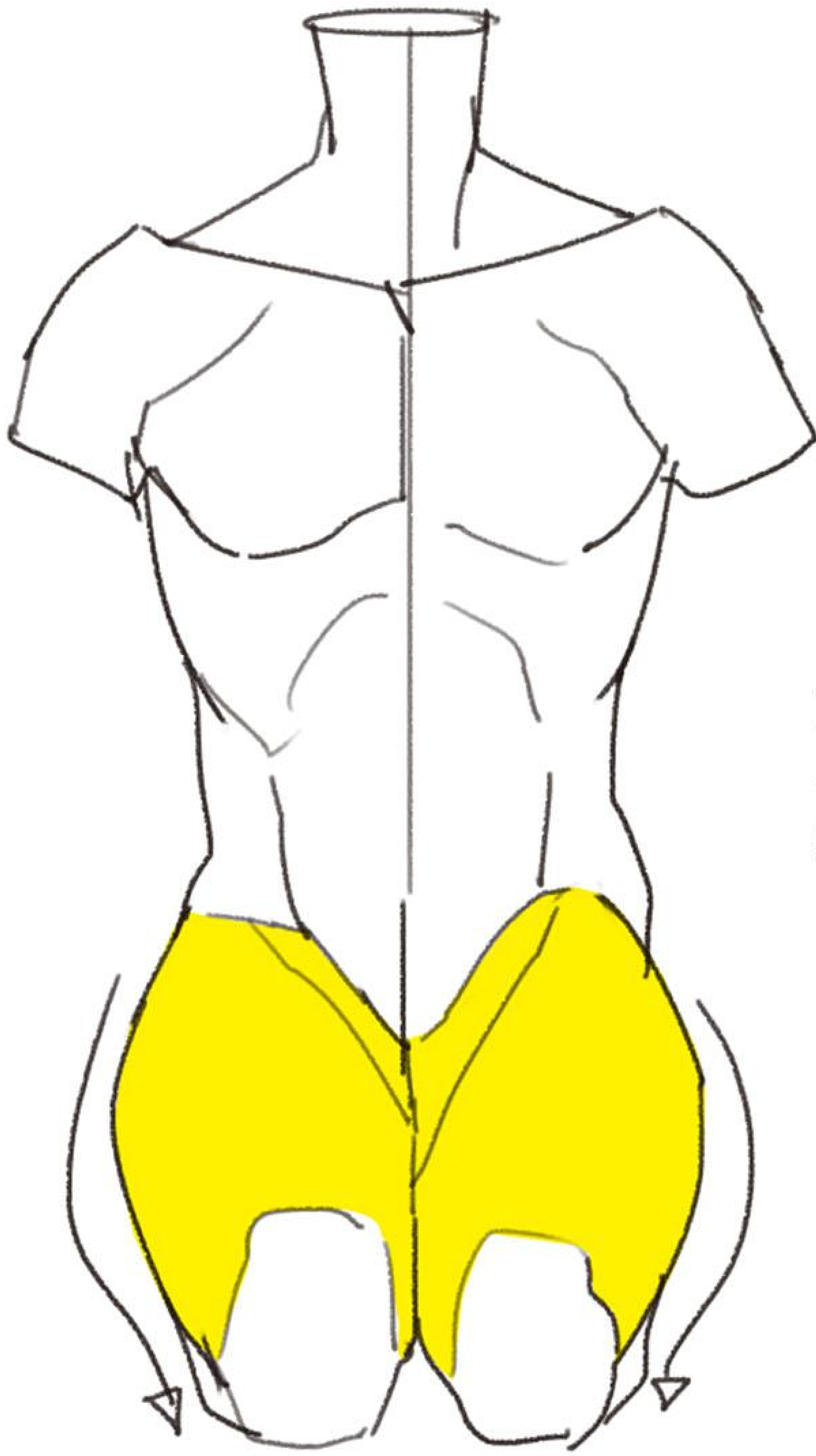
筋肉が大きい部位ほどボ
リューム感を出しましょう
（角度によって違いが出ます）。



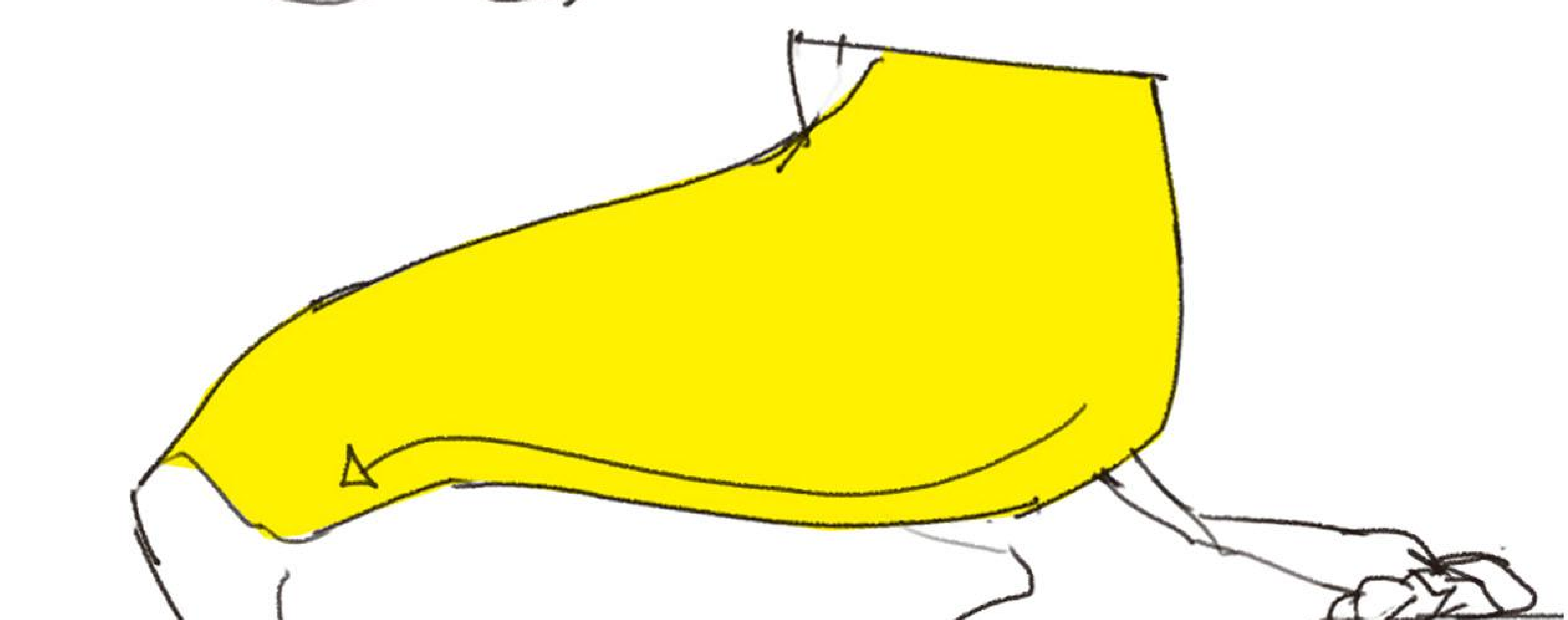


太ももやお尻は肉が多いので、
物体に触れると肉が潰れたよう
なシルエットになります。





正座をしたポーズのときは、すね
よりも厚い太もものラインを優
先させて描くとよいでしょう。

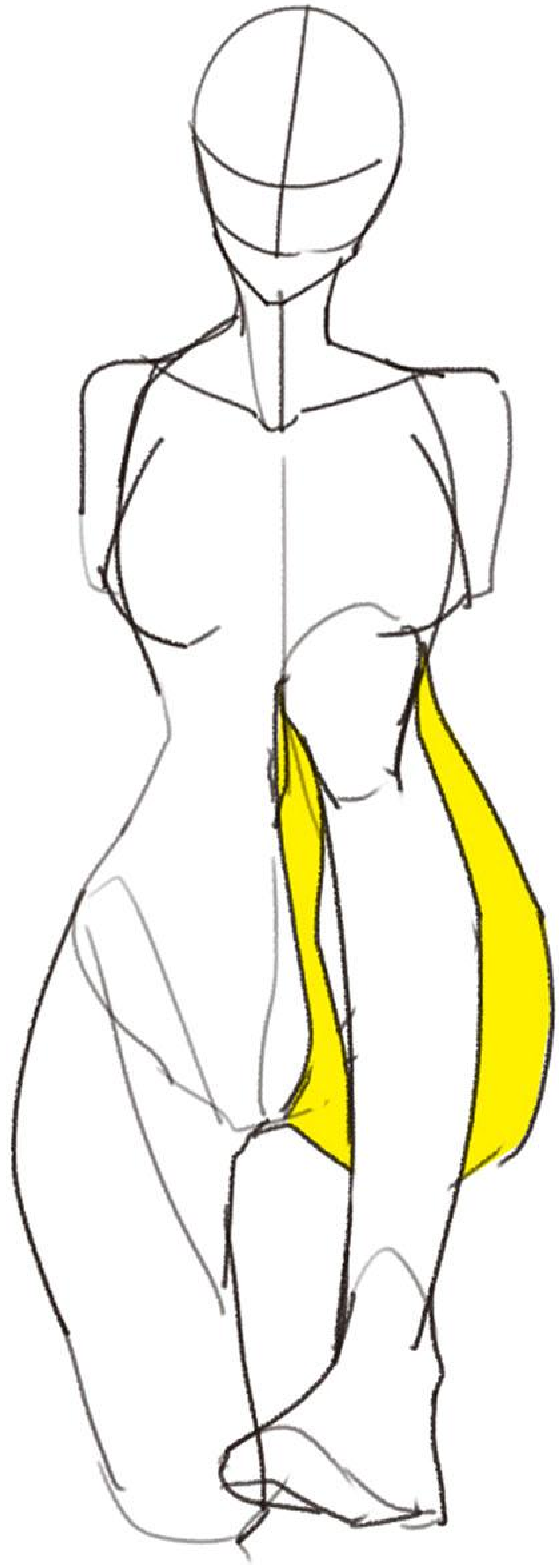


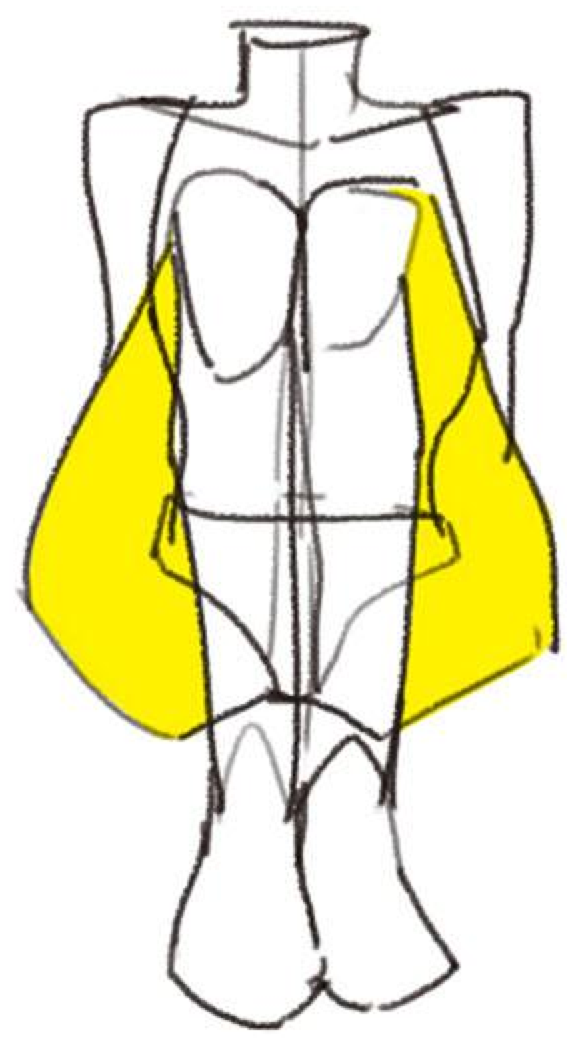
太もも

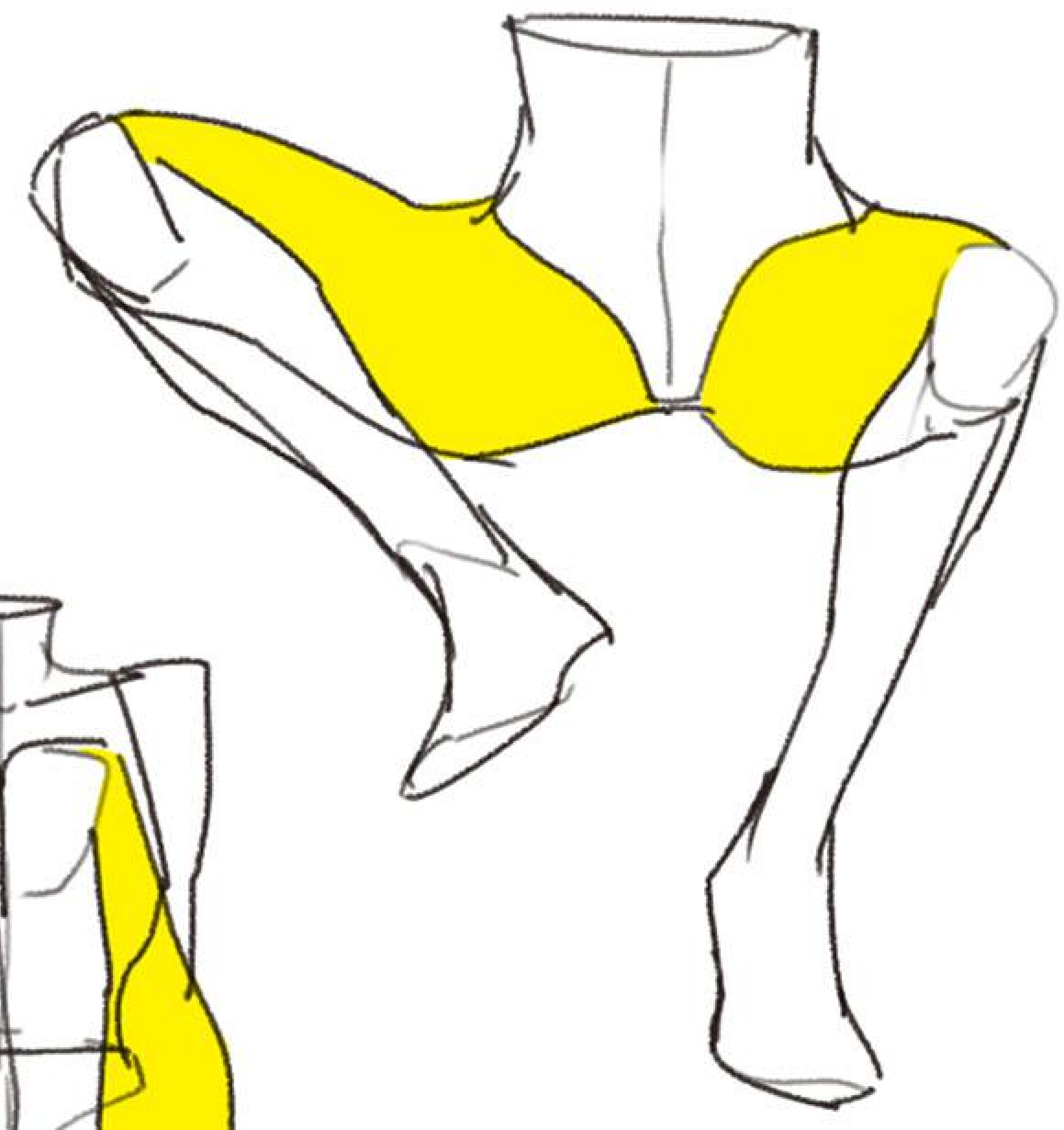


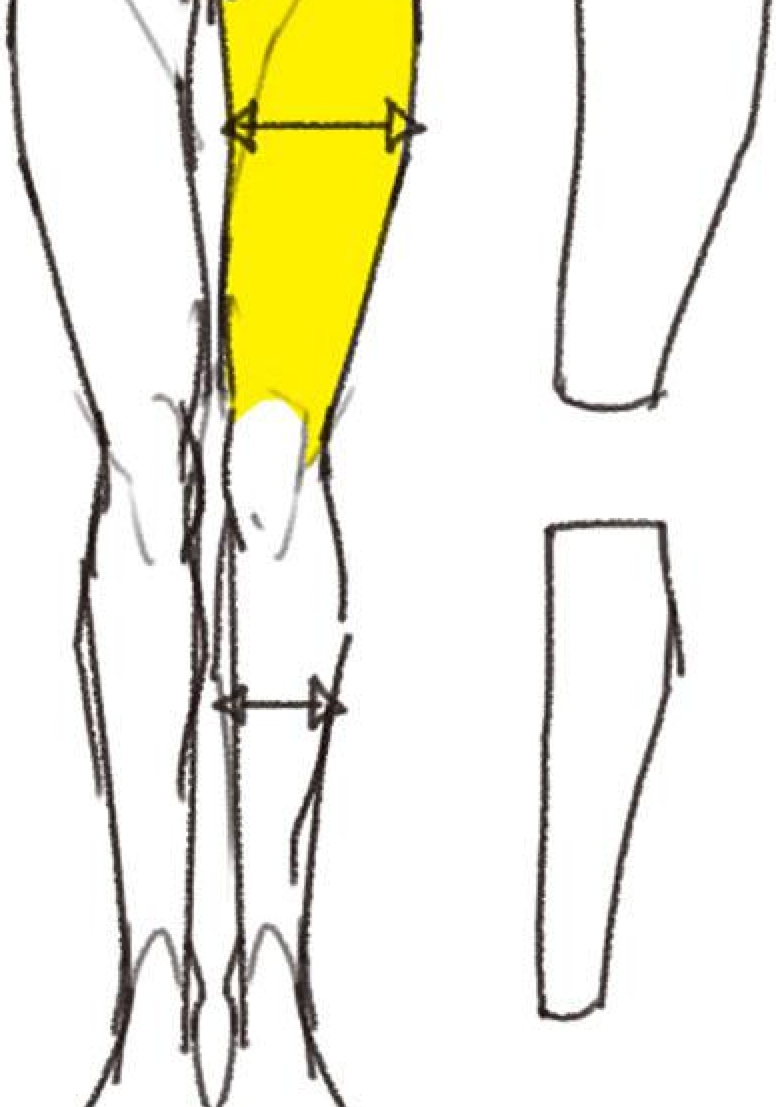


正座をして脚を内側に寄せているときは、太もものラインを上に、横座りをして脚が外向きになる場合は、ふくらはぎのラインを上に出して描きます。

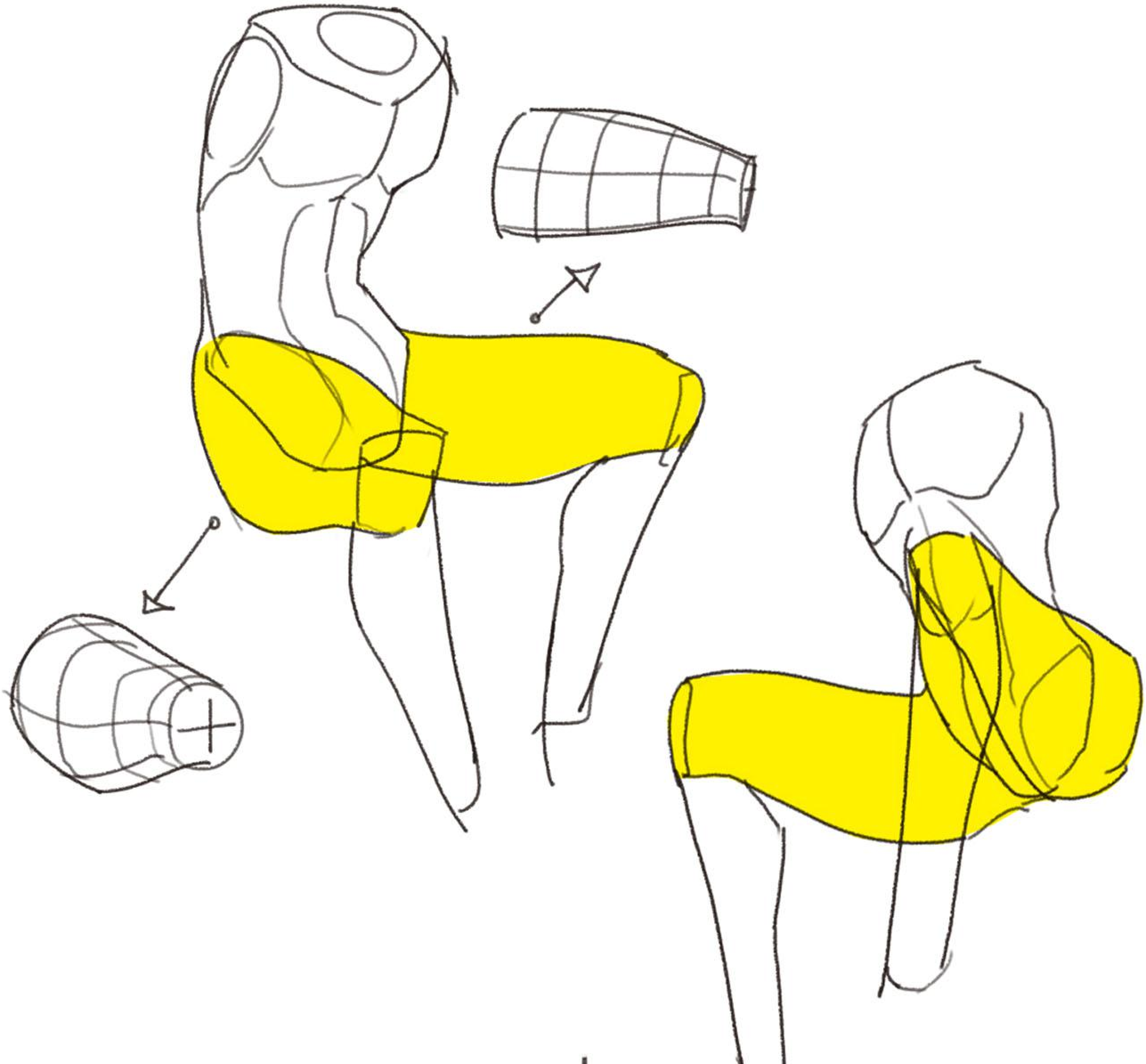




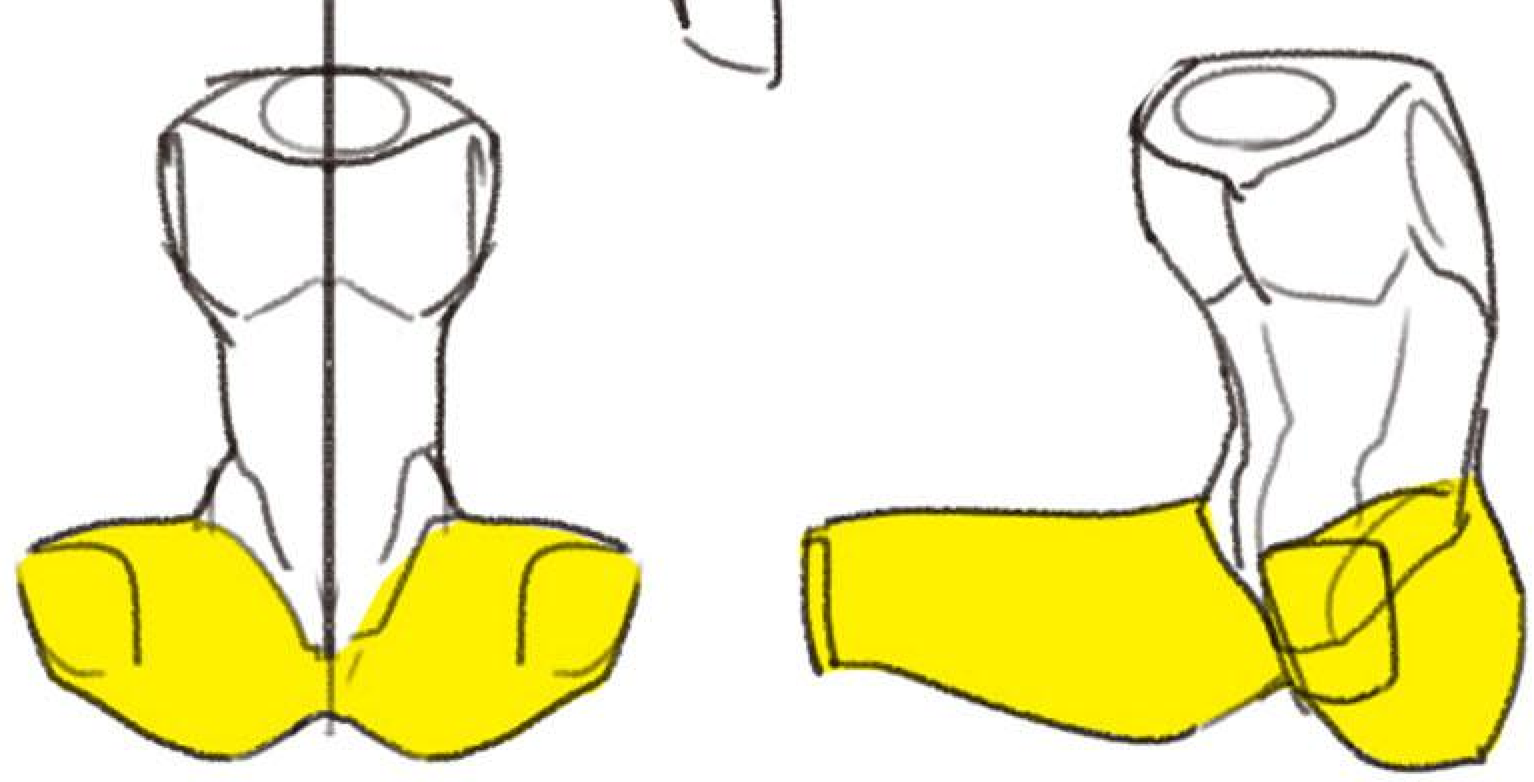




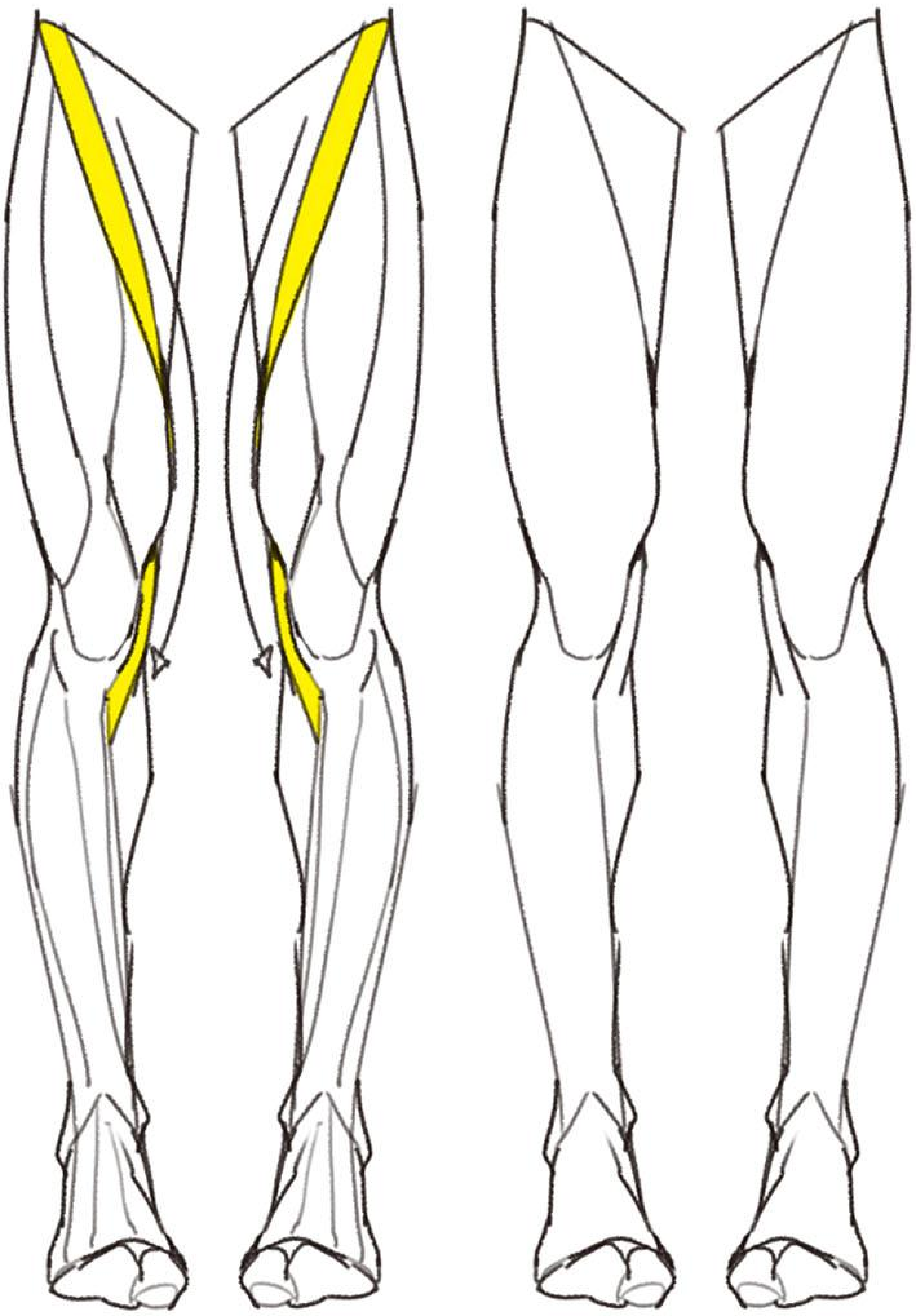
太ももは、すねよりもボリュームが大きいので、脚を上げたポーズのときは、すねの面積の外に太ももの一部が見えると自然です。



半側面の角度から見たとき、
脚を広げて座っているポーズは、両太ももにそれぞれの角度に合ったパースがかかり、形が変わります。

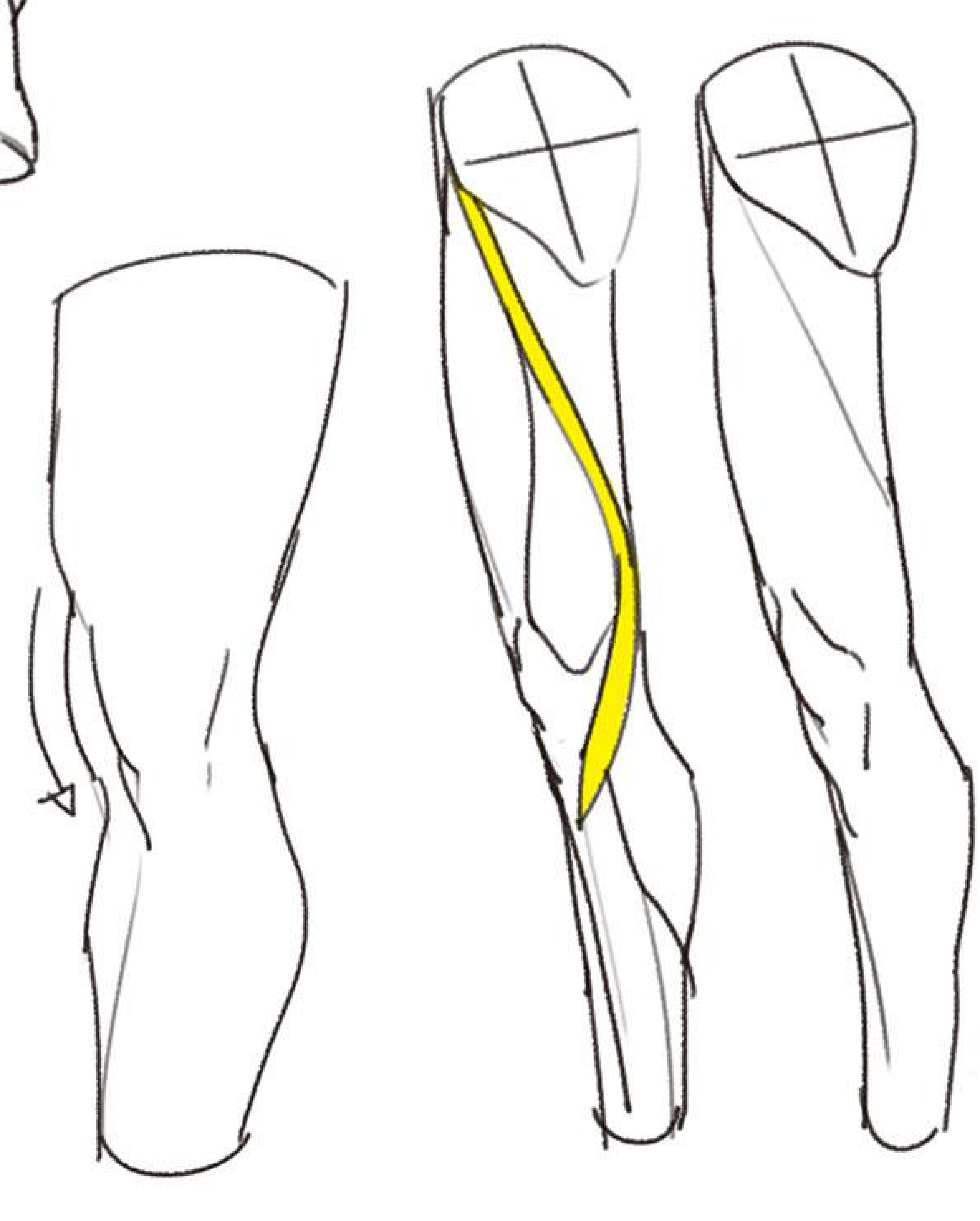


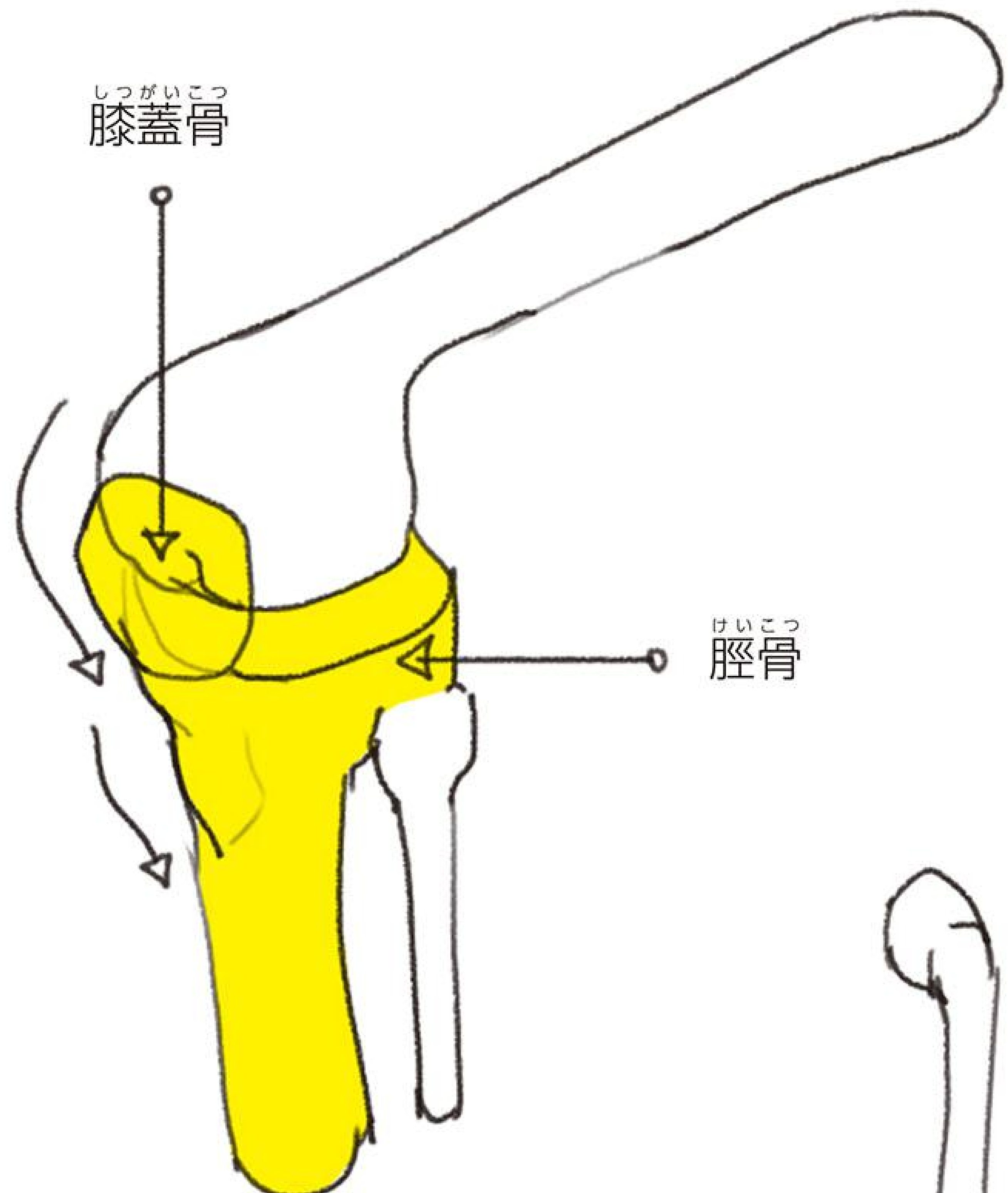
ひざ



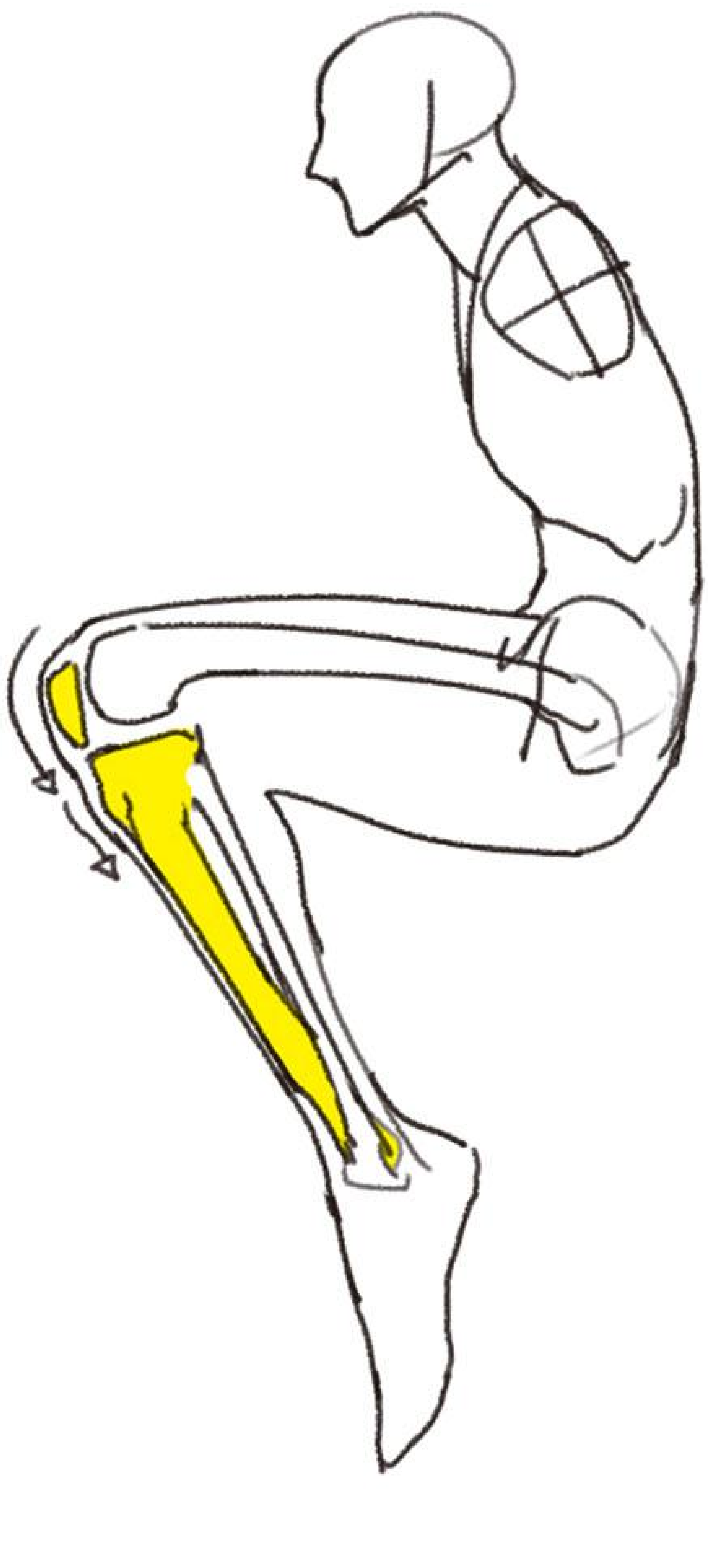
縫工筋（黄色でマークした筋肉）の影響を受け、正面から見たときにひざの内側に少し盛り上がる部分ができます。

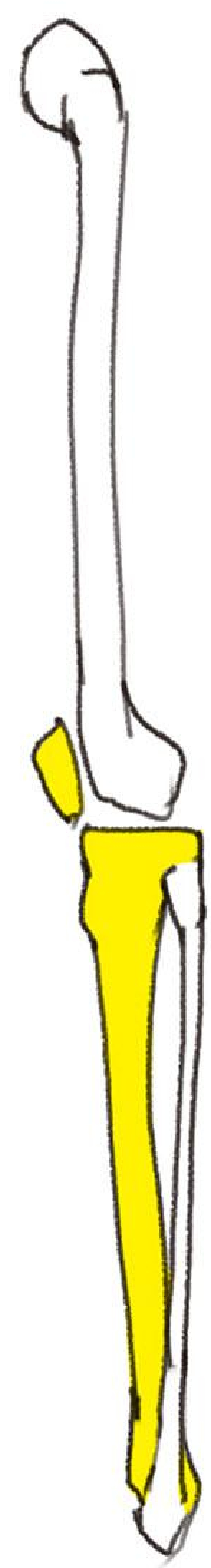
半側面や側面ではこの黄色い筋肉が見えないこともあります。



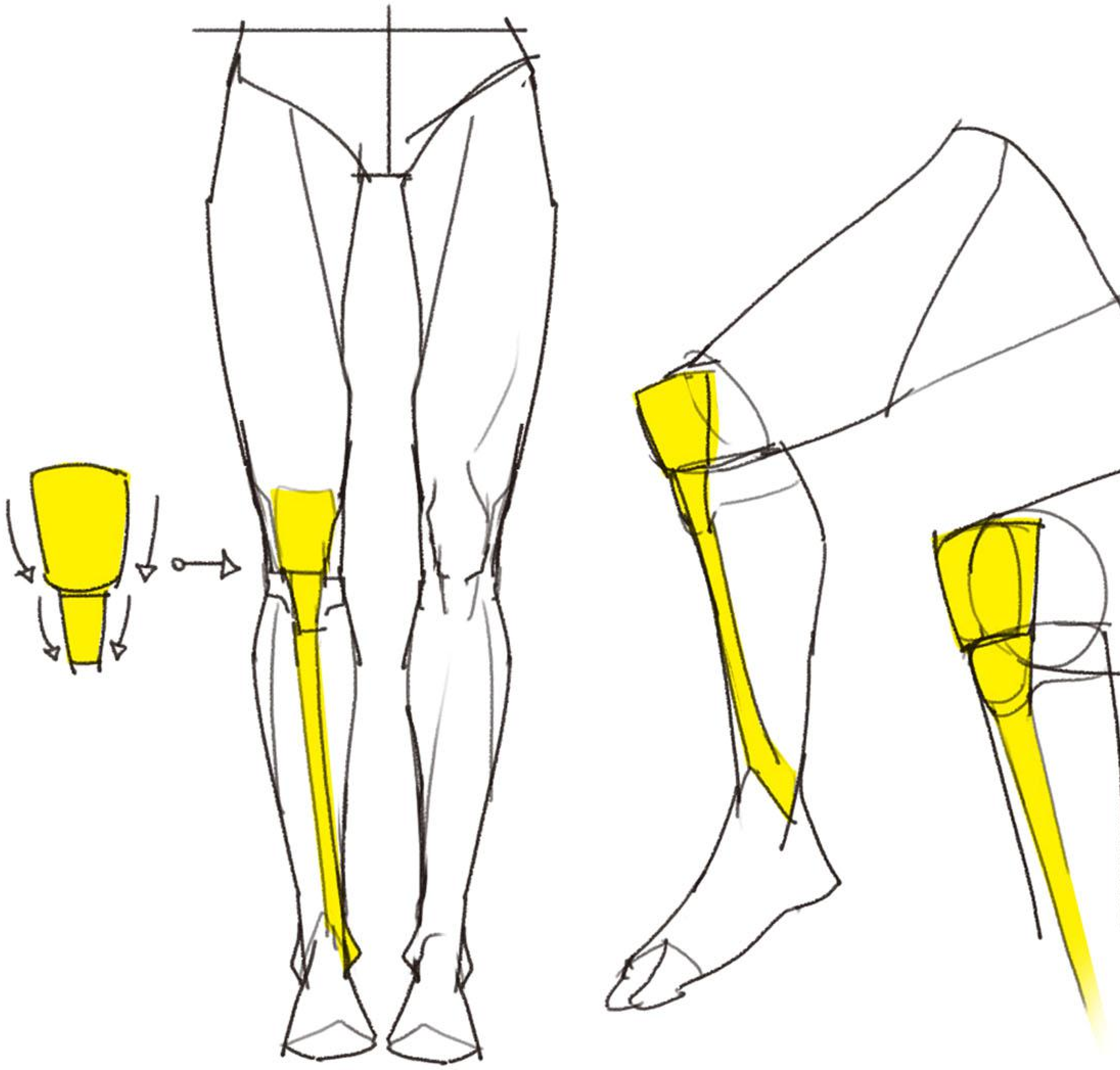


ひざには2つの小さなシルエットがあります。これは膝蓋骨と脛骨によってできる膨らみです。

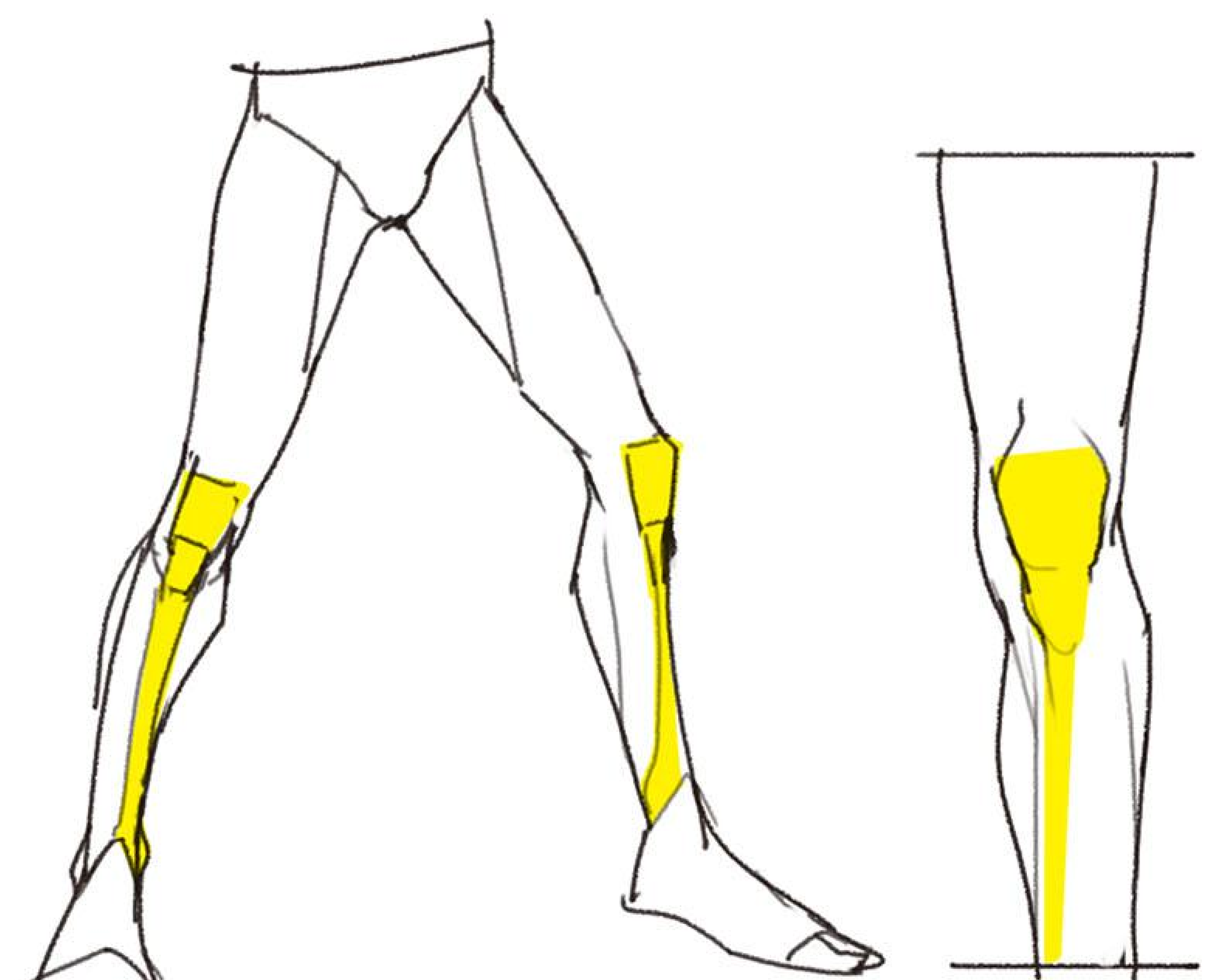


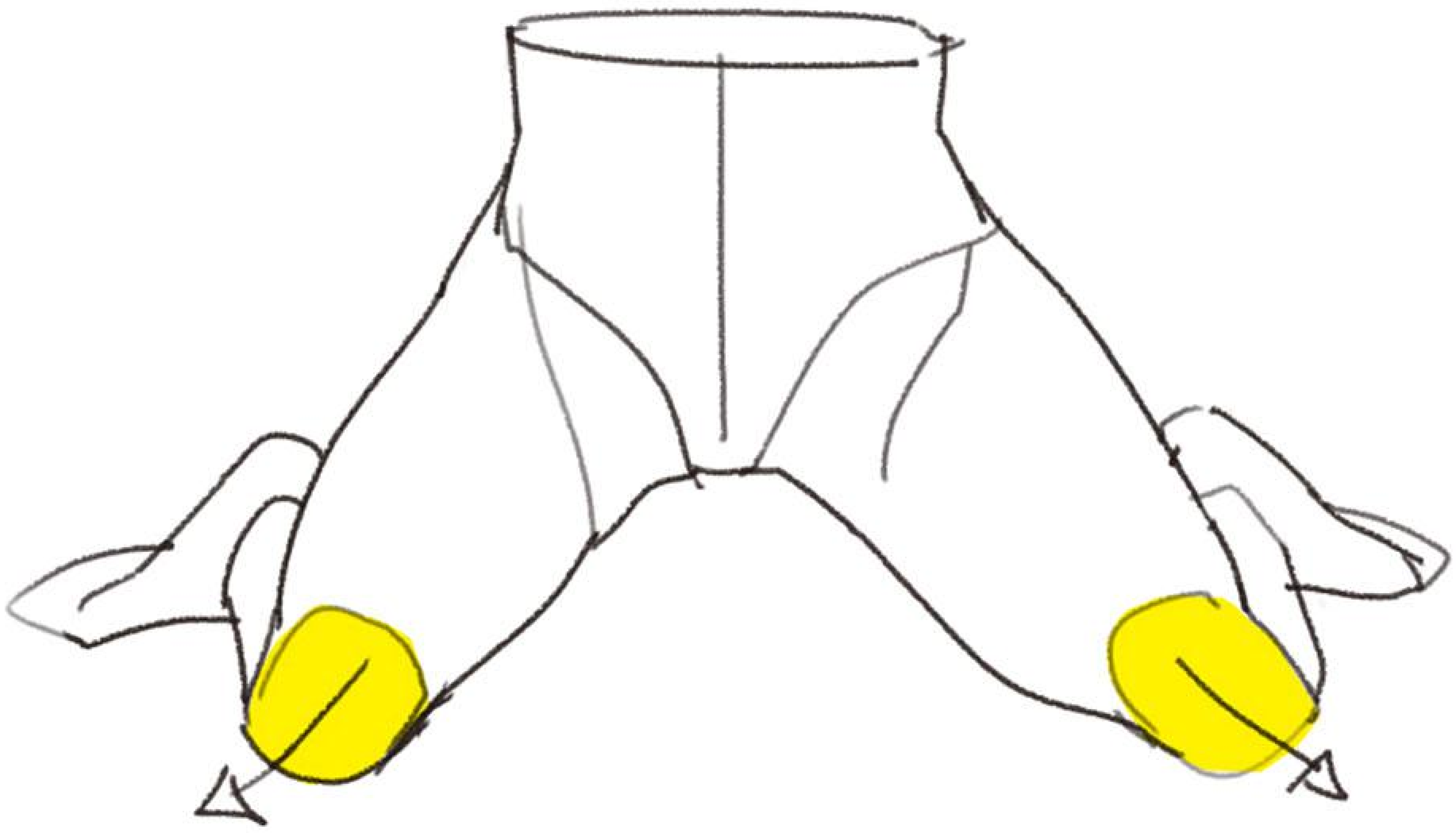


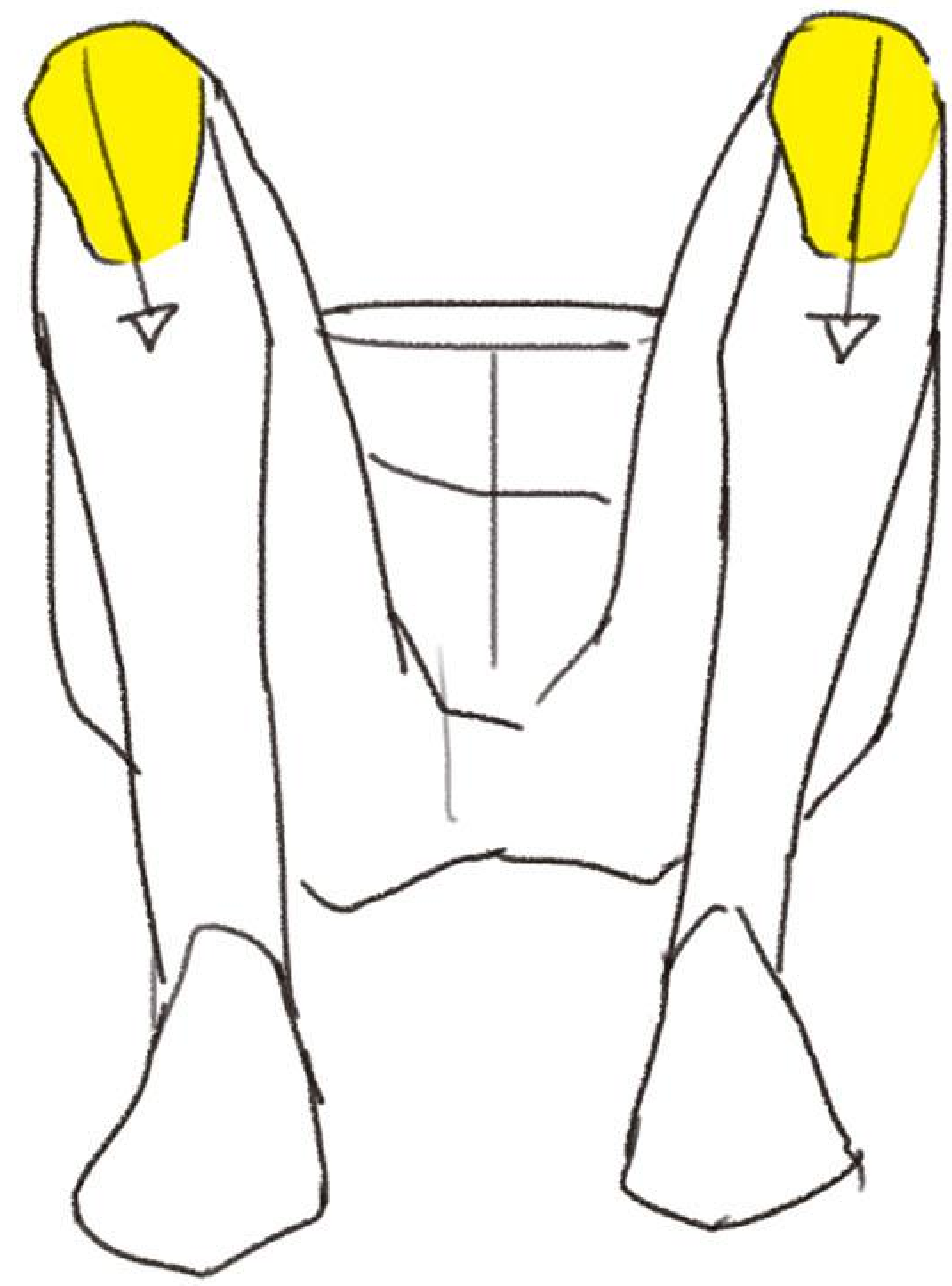




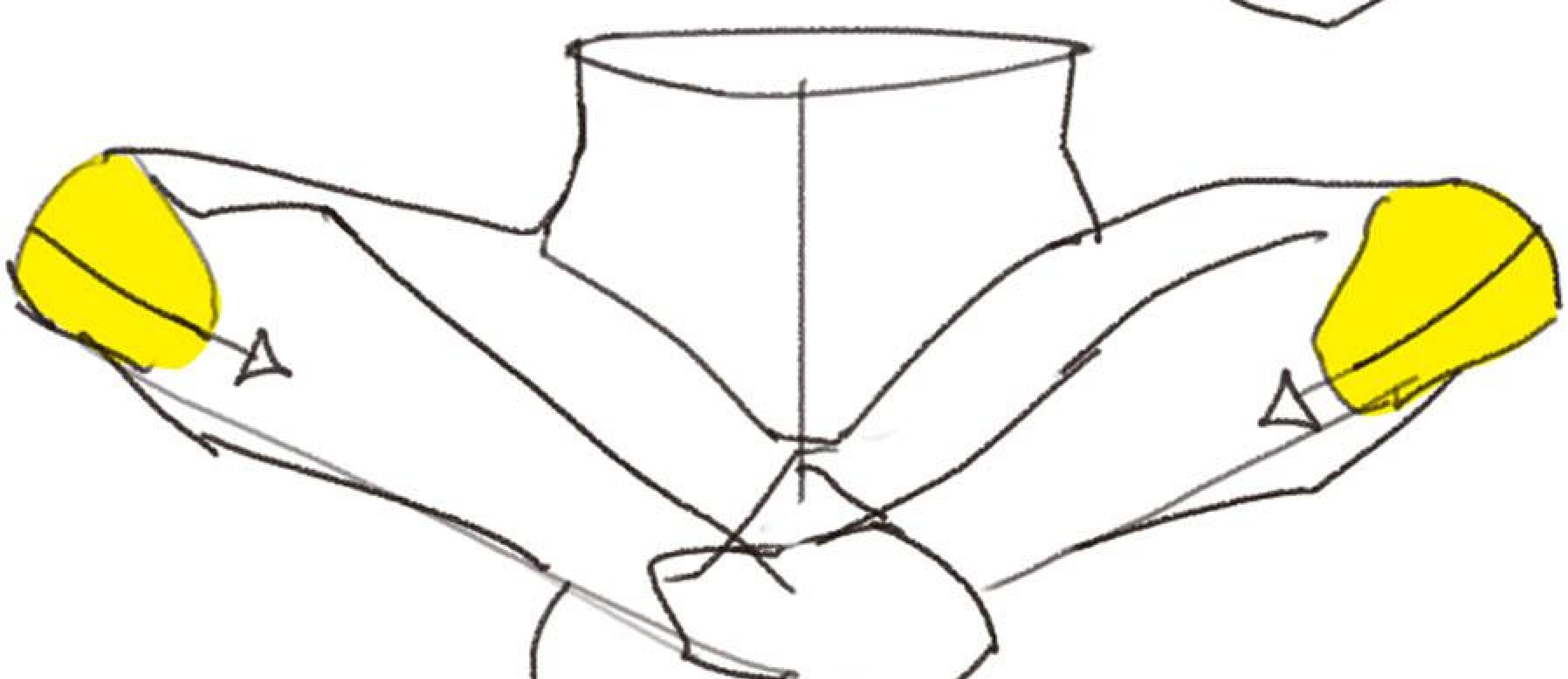
ひざの突き出た部位は、
大小の四角形を組み合
わせて形を作ります。

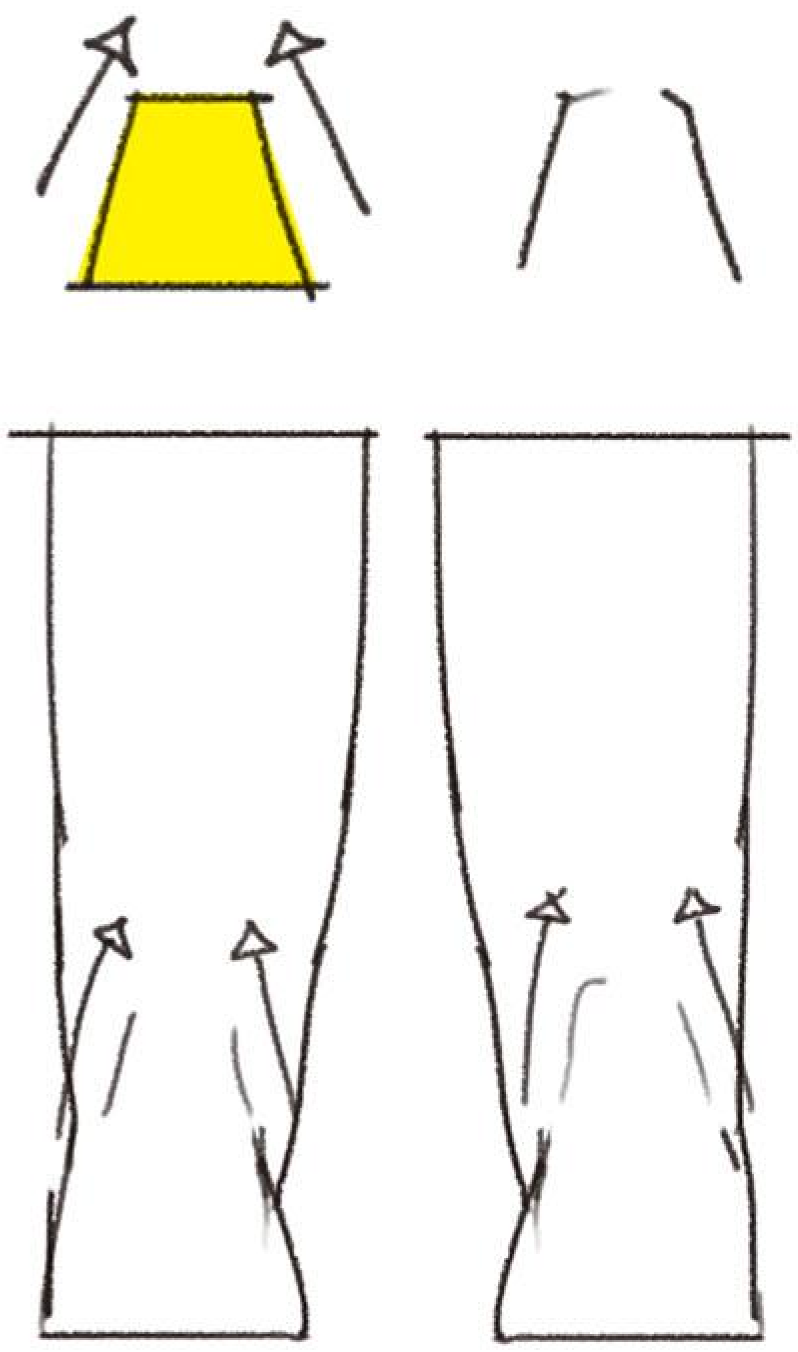




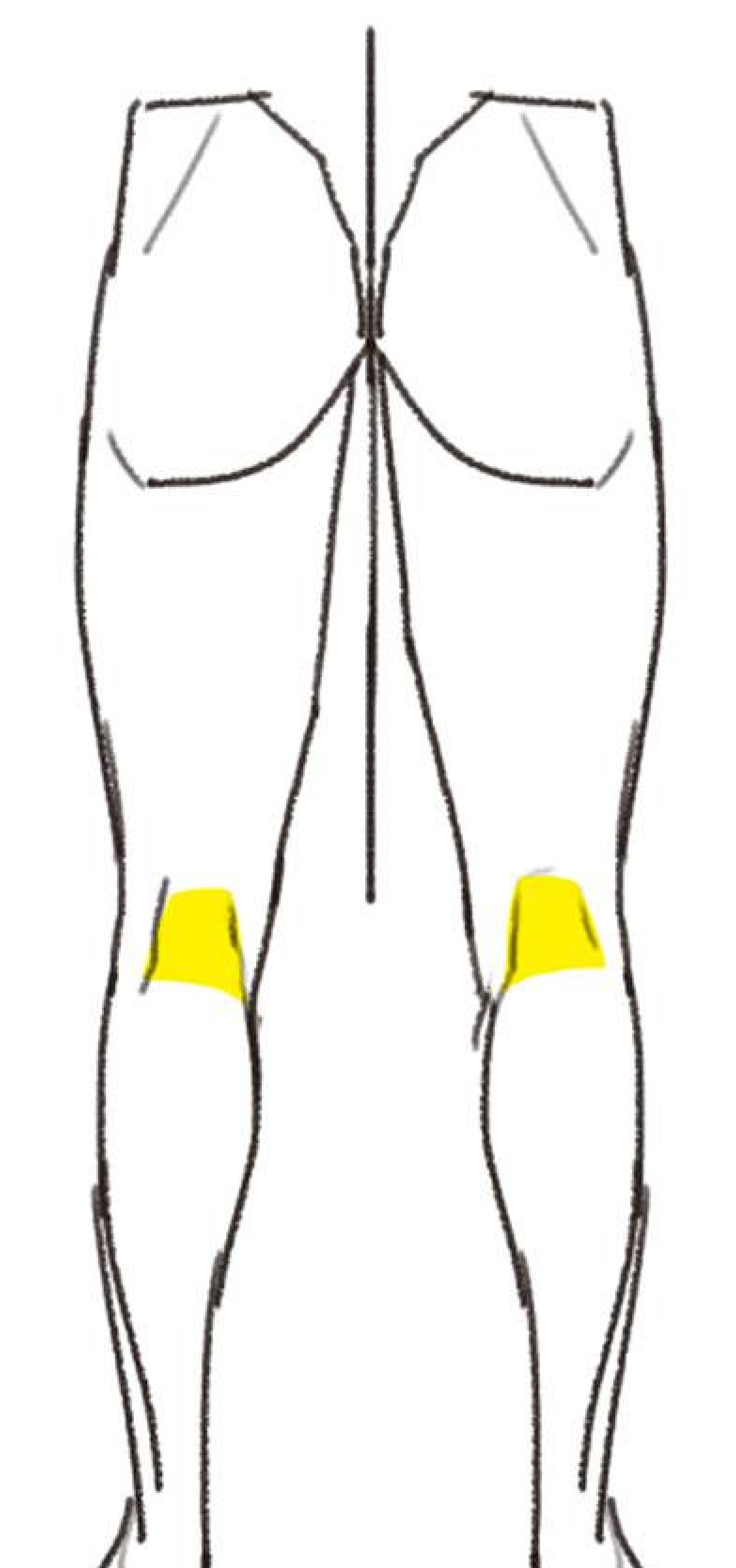


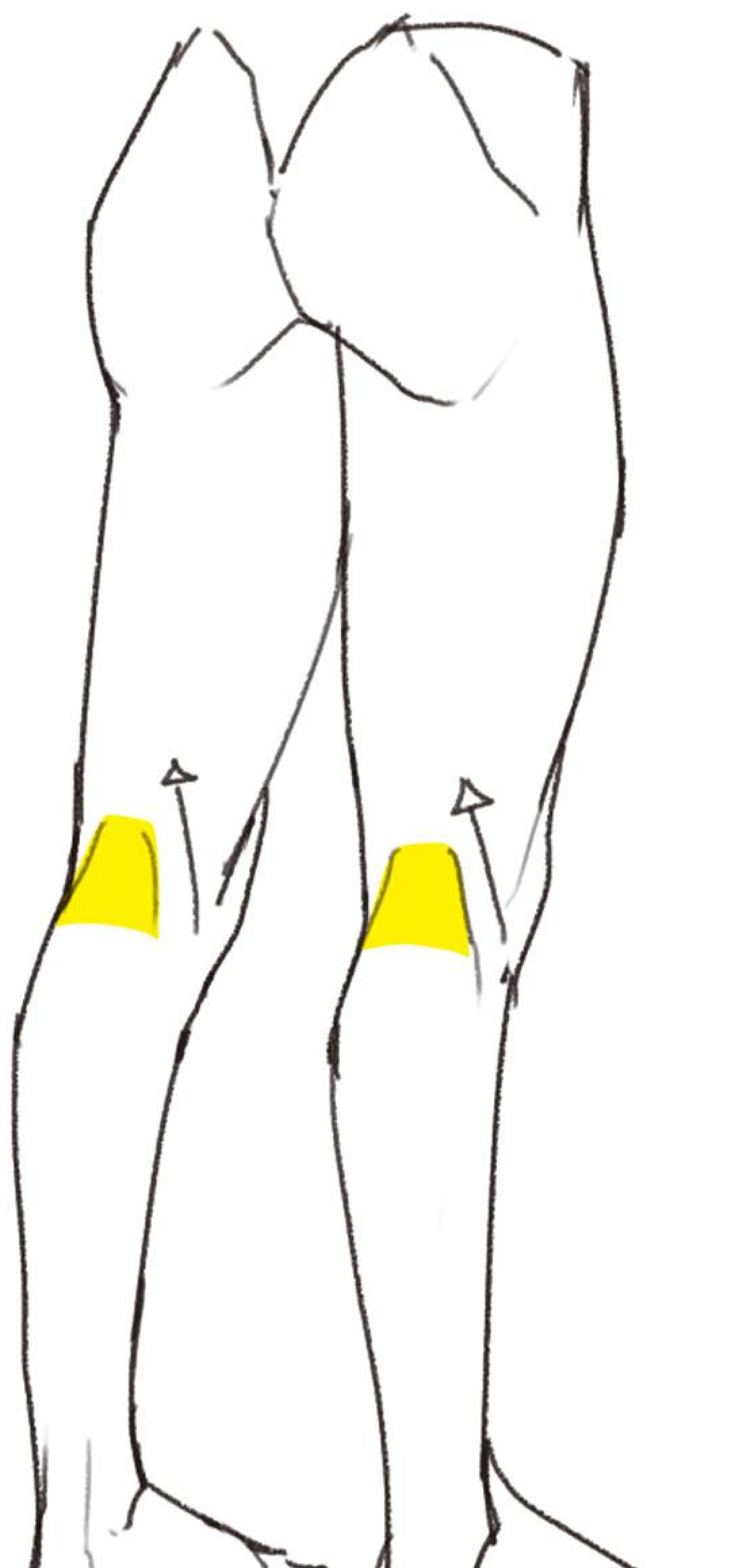
脚を内側や外側にたたんだり、
垂直に曲げたりするときは、同
時にひざの方向も変わります。



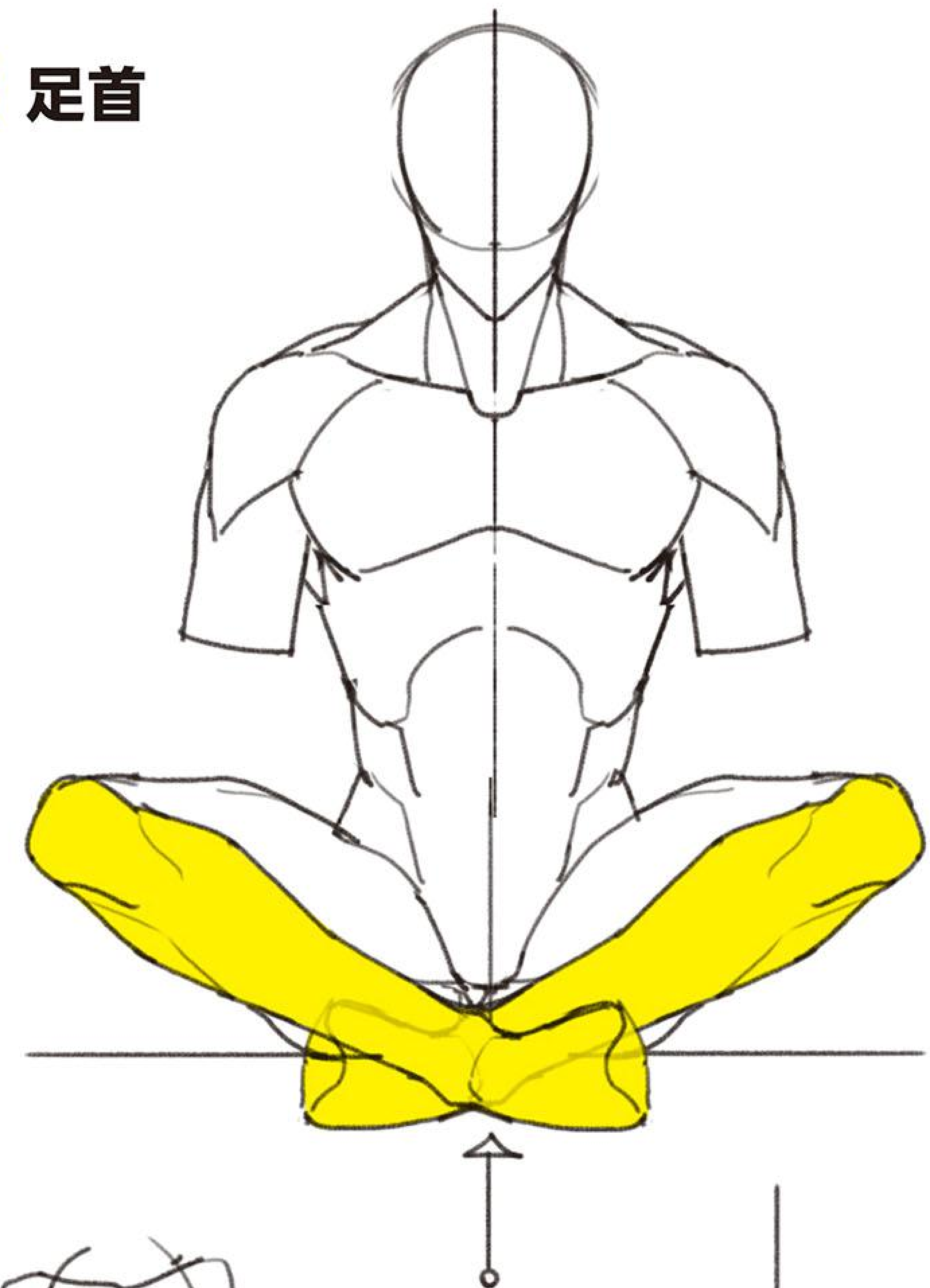


ひざの後ろ側には、台形を
イメージして上方へ集まる
線を描きます。

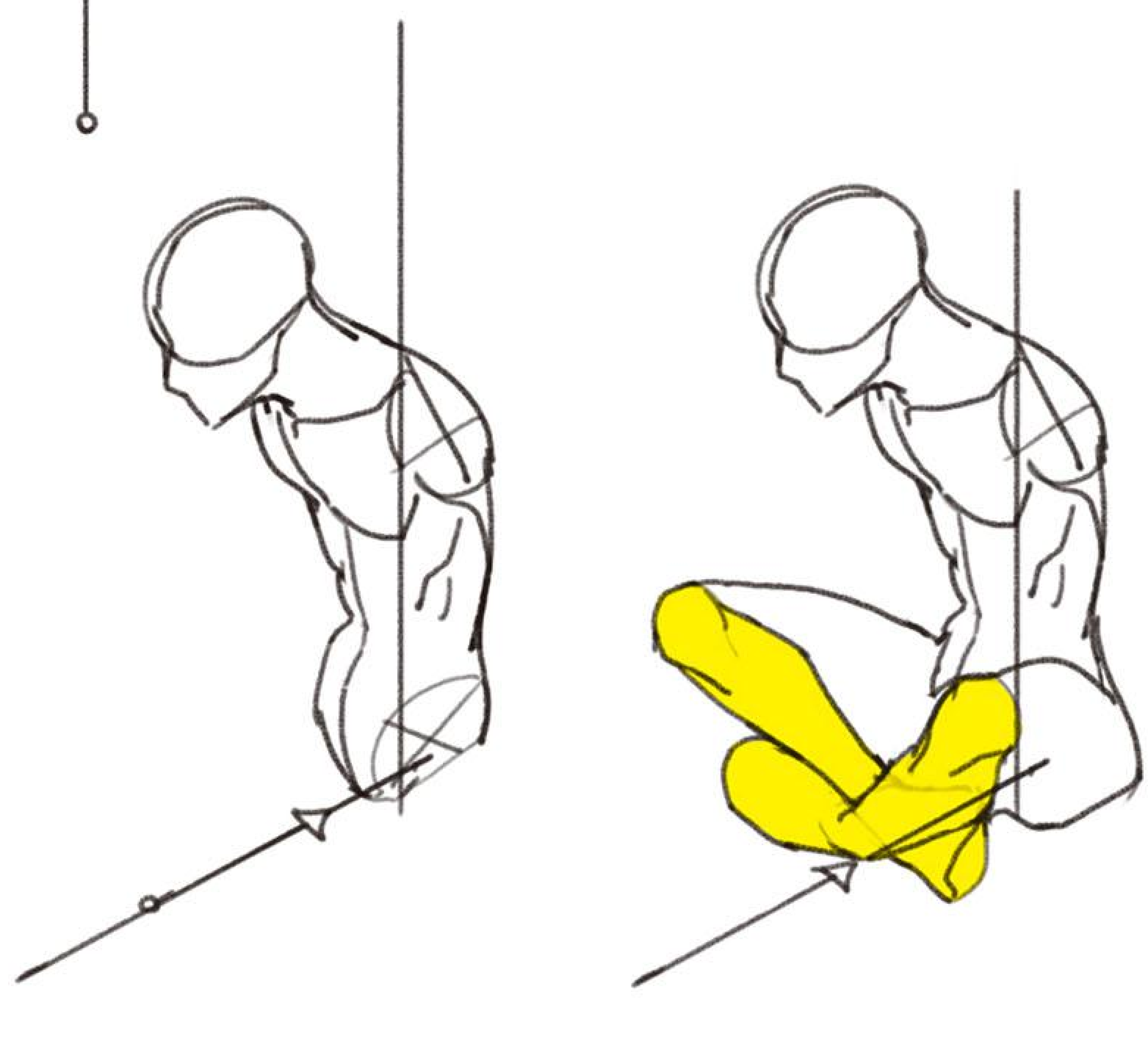


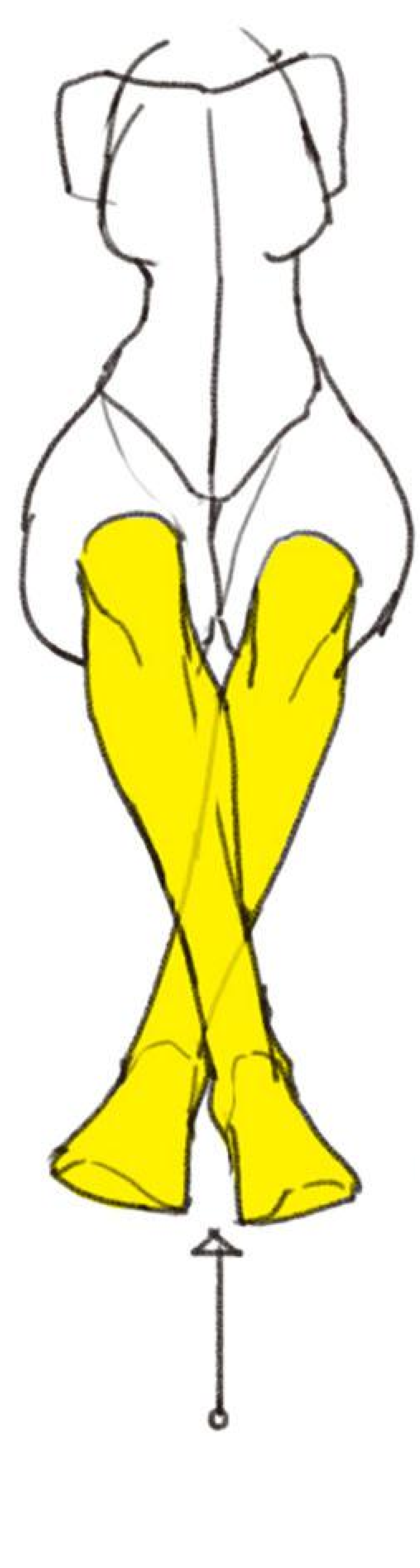


足首

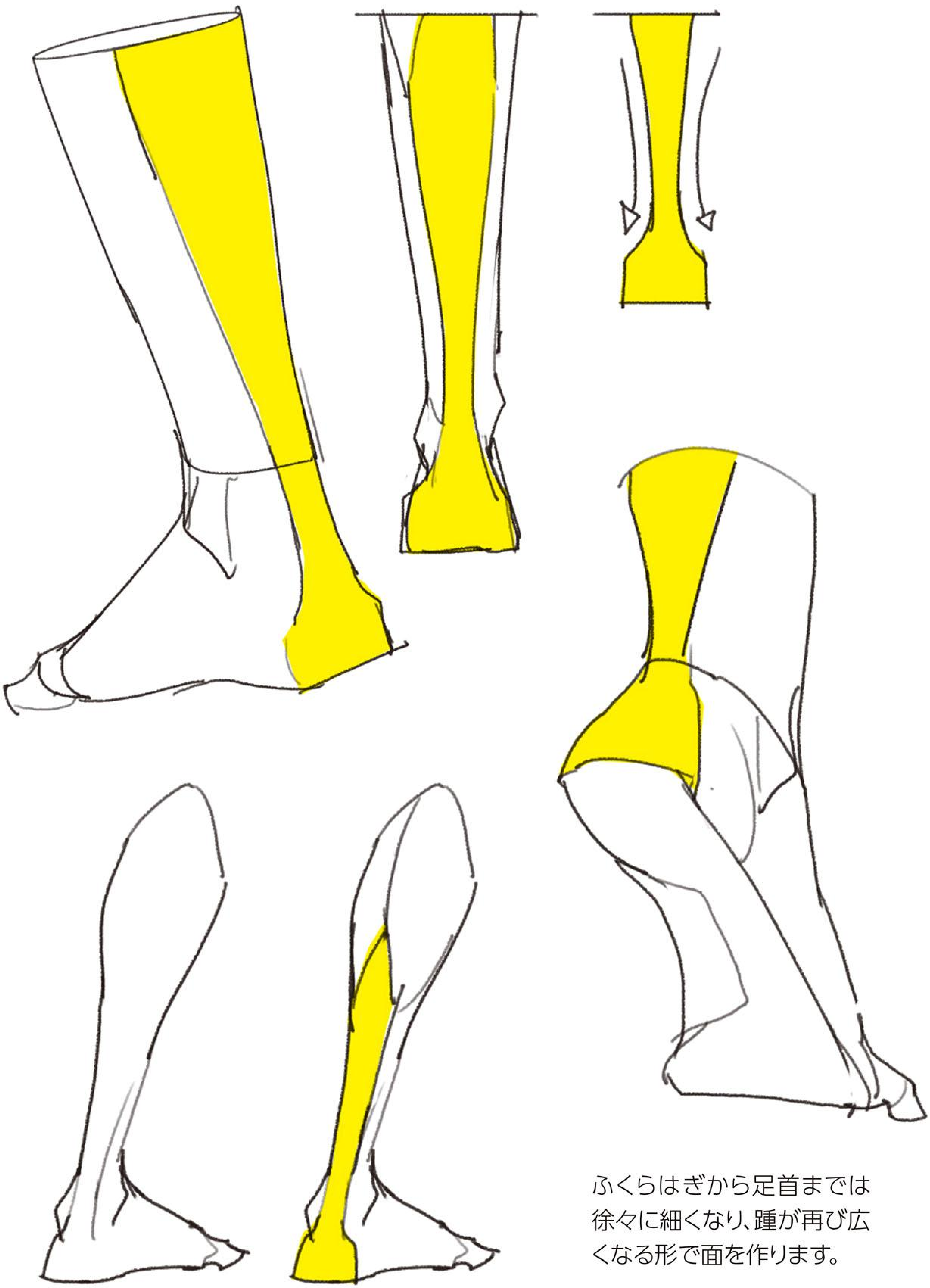


両足首を交差させるとき
は、足首を股の中央の前
で交差させます。

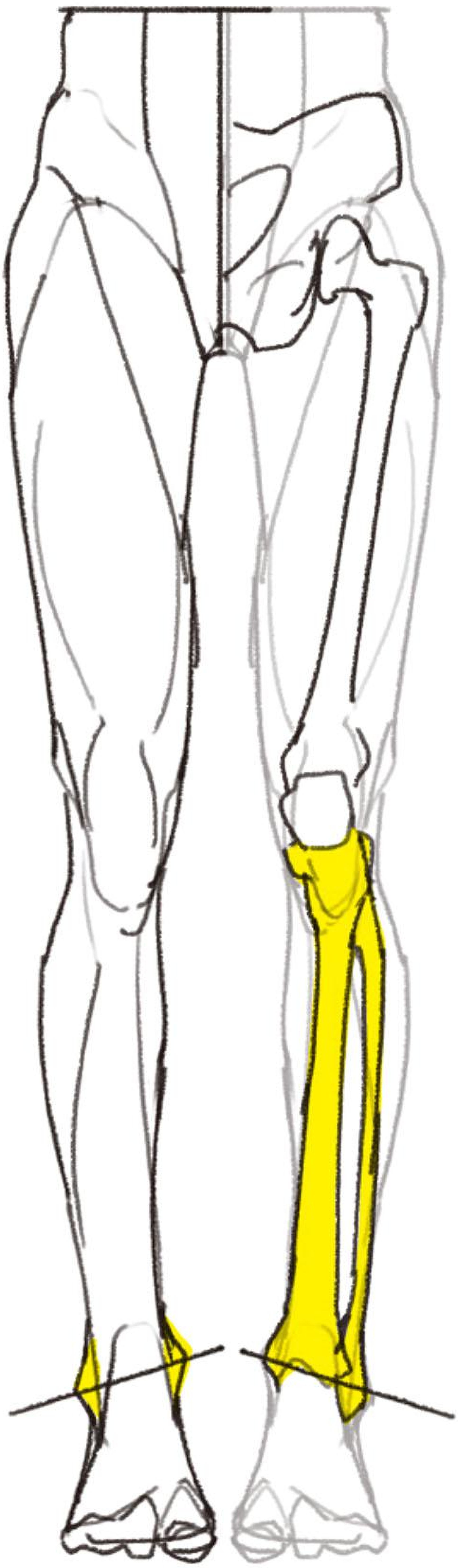




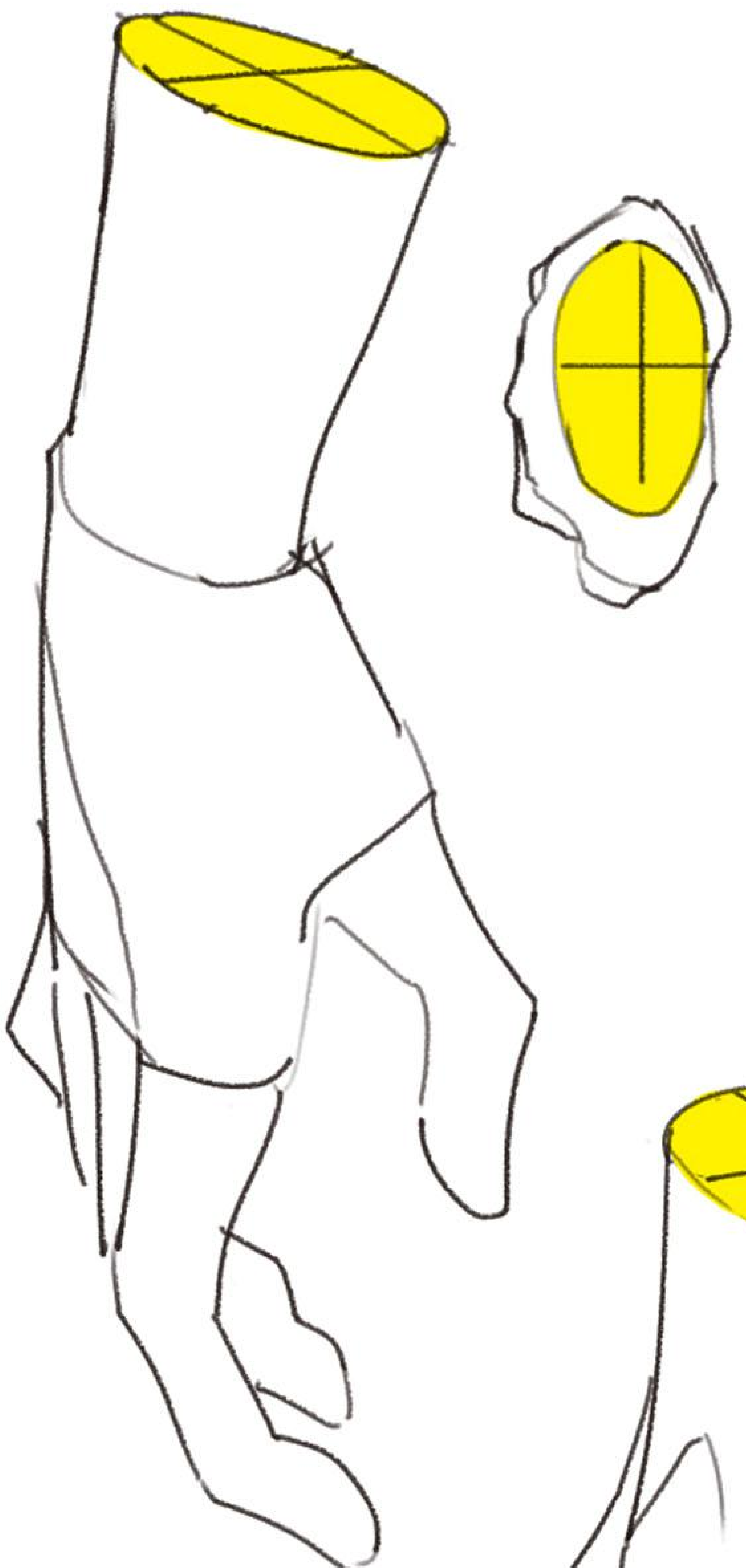
椅子に座ったポーズの
ときも、股の中央で足
首を交差させます。



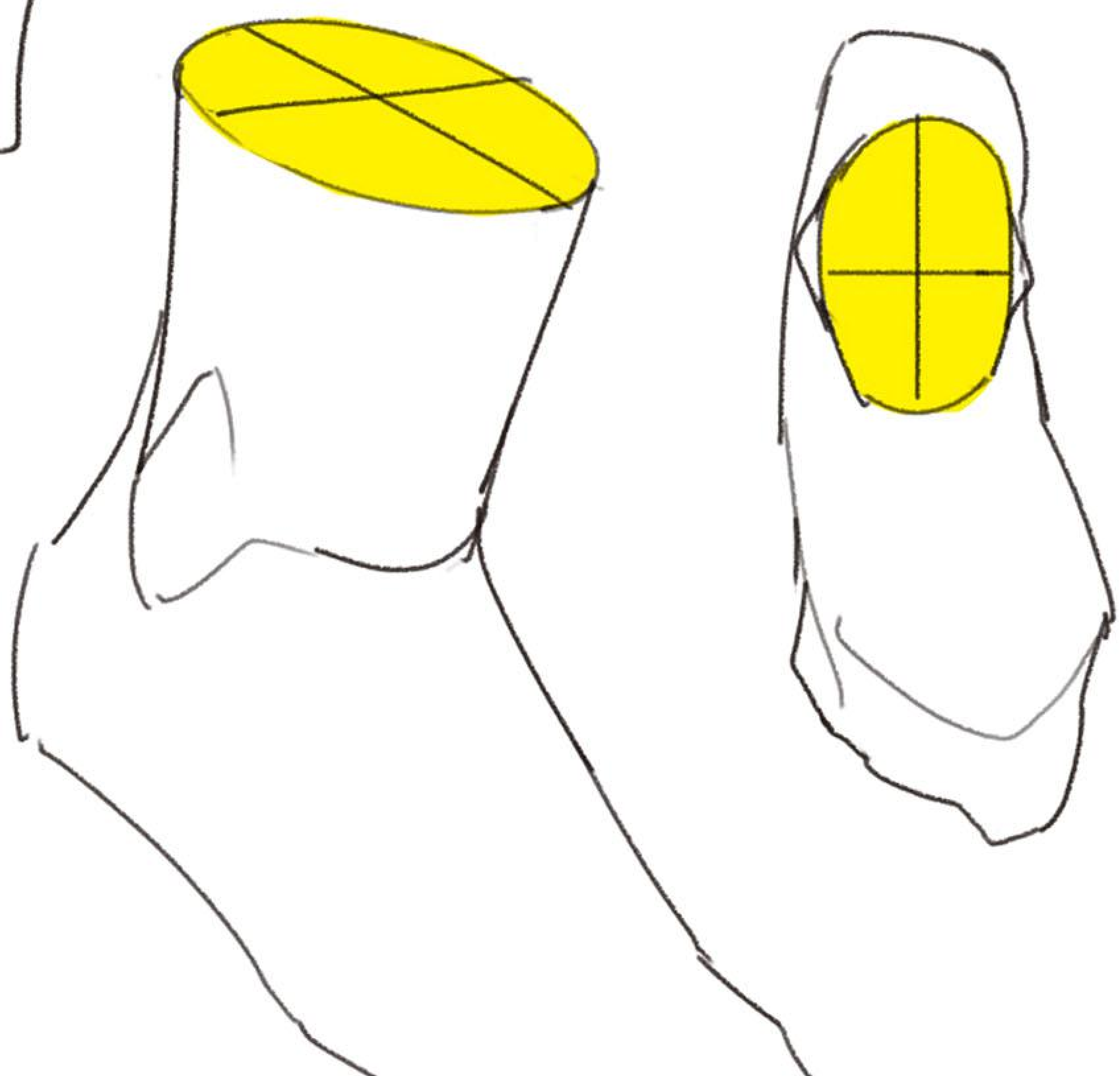
ふくらはぎから足首までは
徐々に細くなり、踵が再び広
くなる形で面を作ります。



突き出ている骨の影響で、
くるぶしは親指側のほうが
少し高い位置にあります。

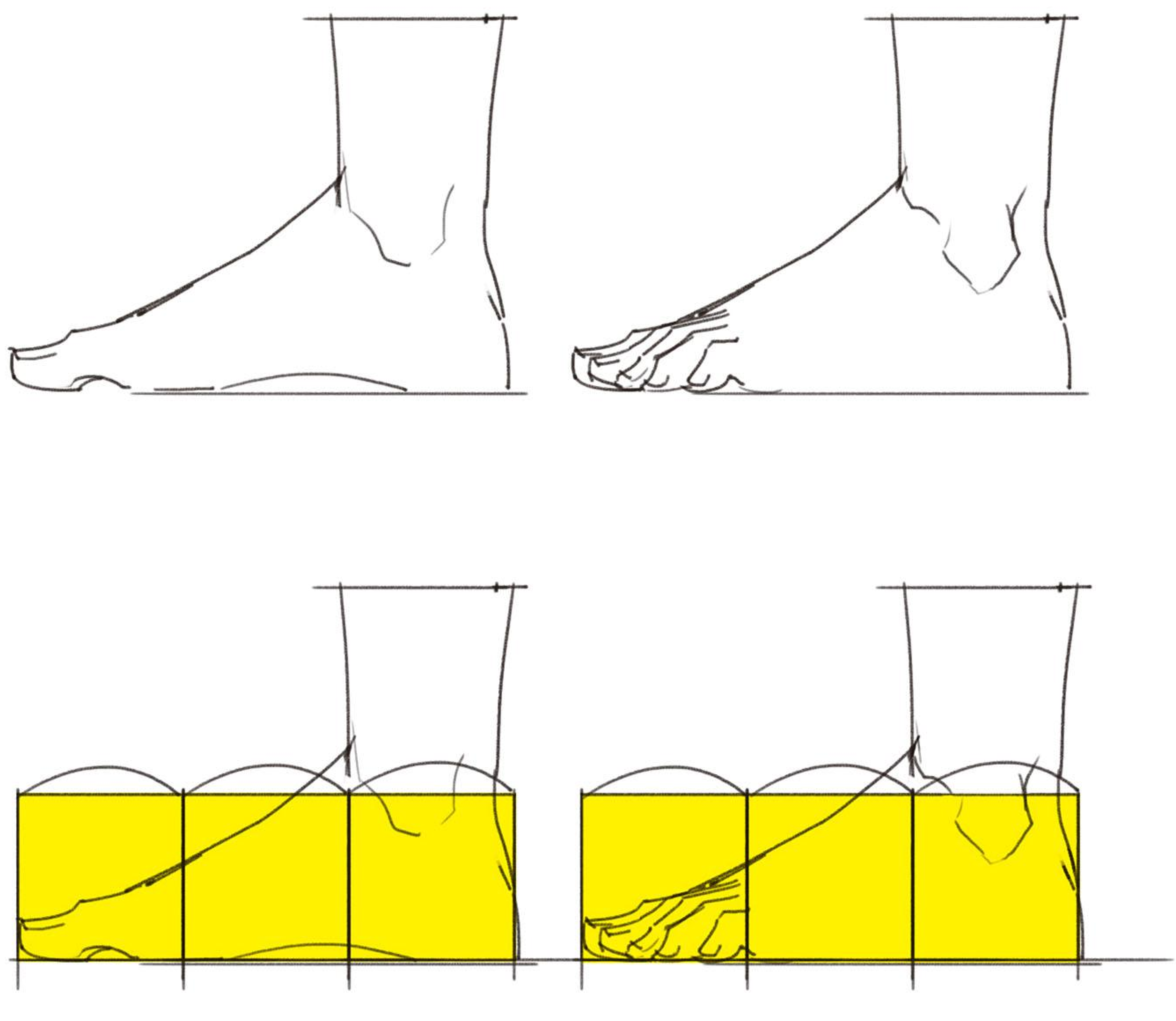


手首と足首の断面は楕円形で、
足首は手首よりも厚く描きます。

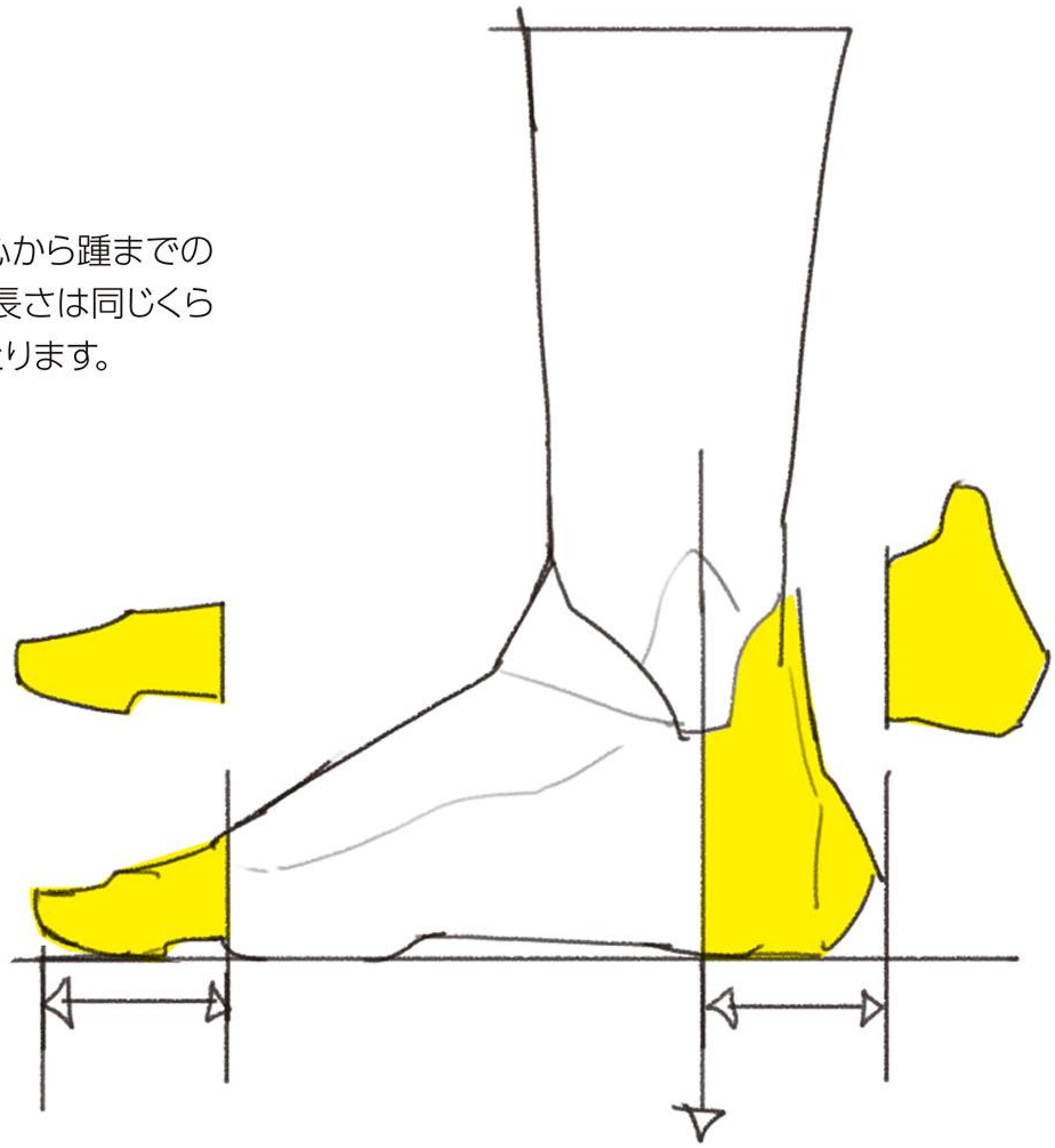


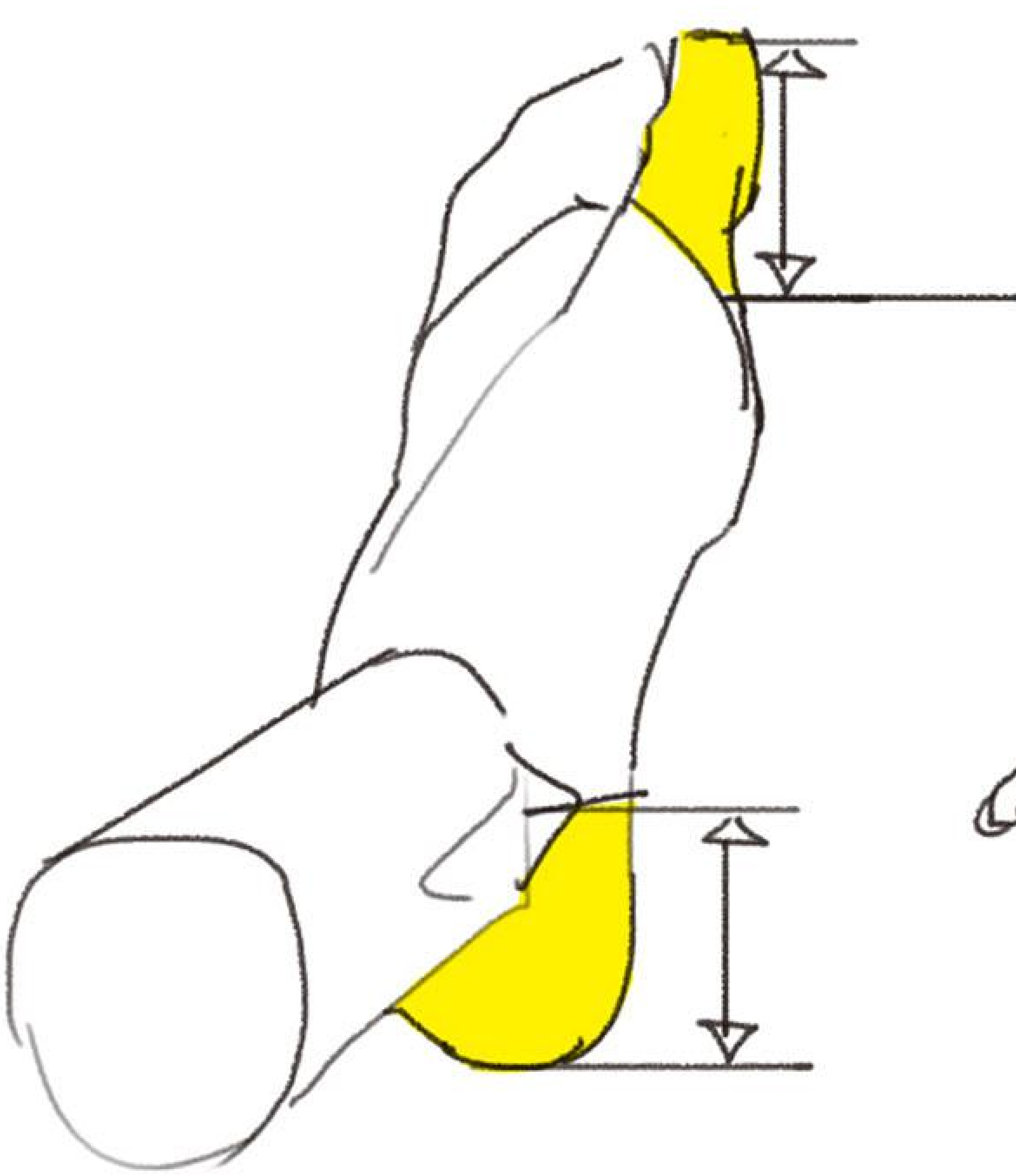
足

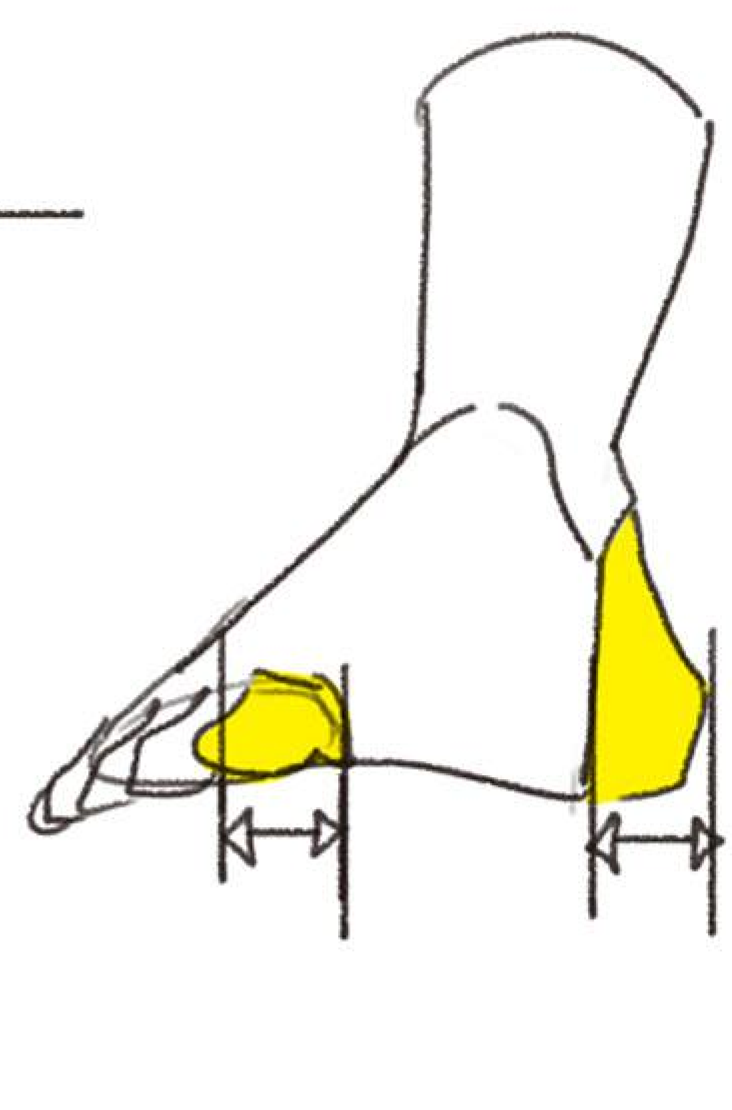
足を側面から見ると、親指の先から踵までが足首の幅の正方形3個分くらいの長さと高さということがわかります。

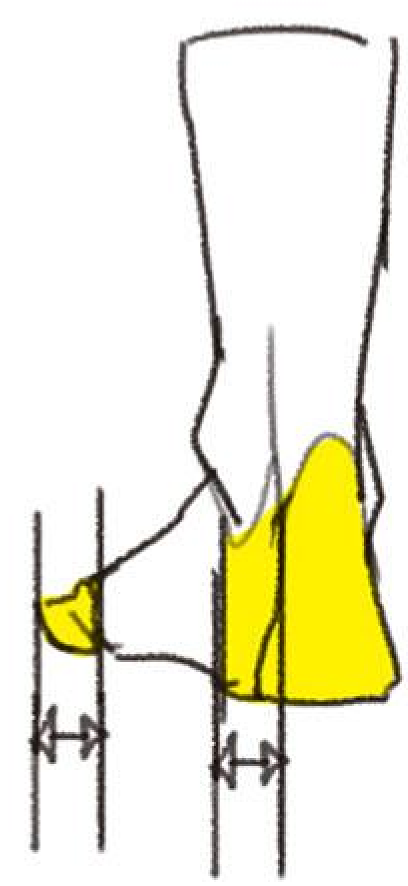


くるぶしの中心から踵までの
長さと親指の長さは同じくら
いでアタリをとります。

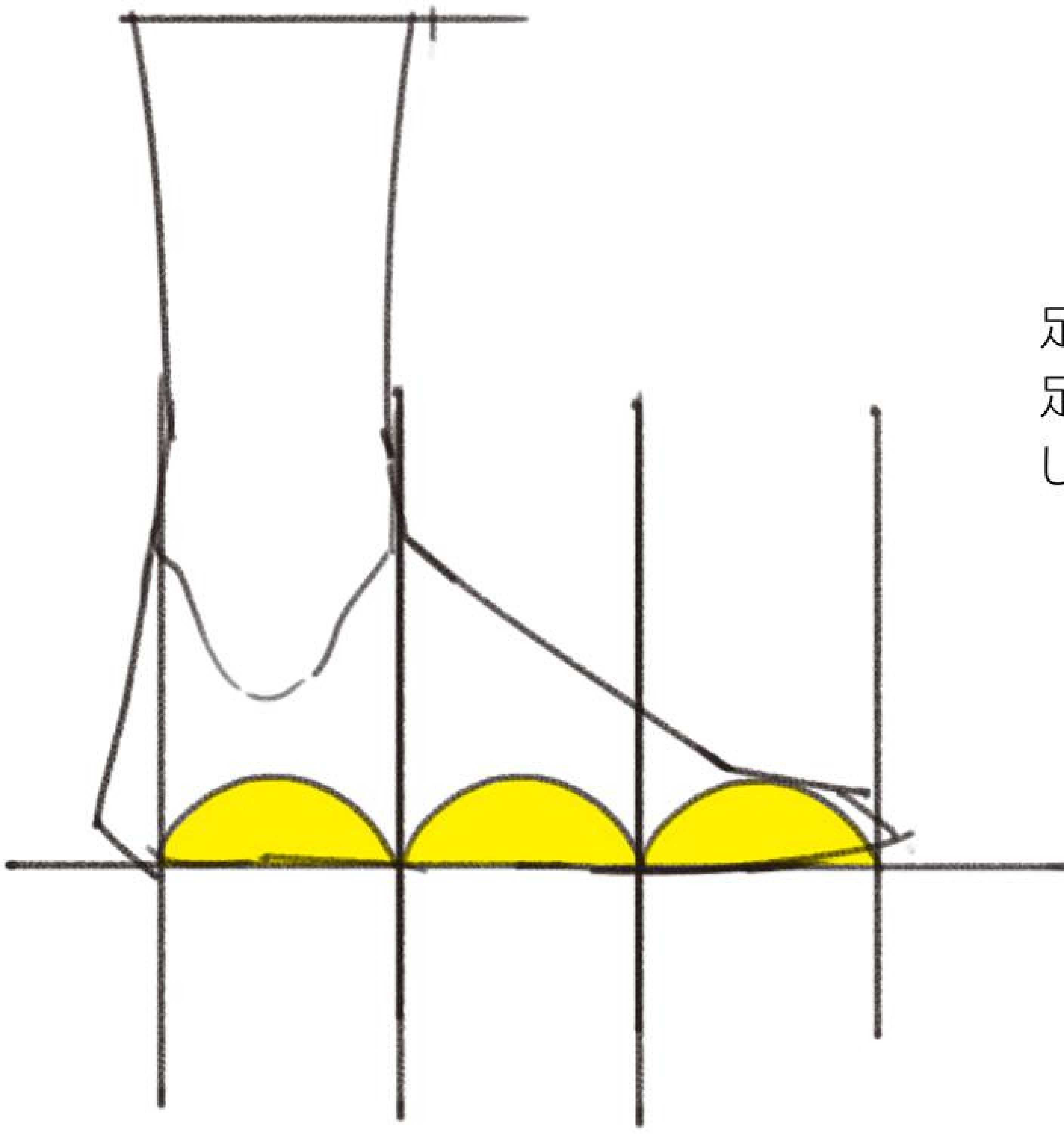




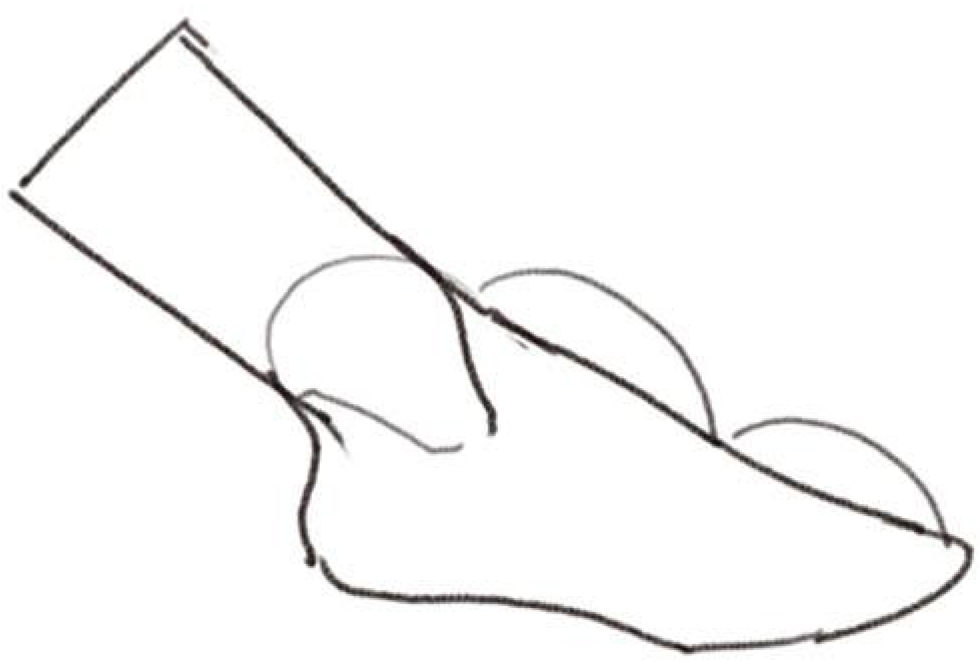


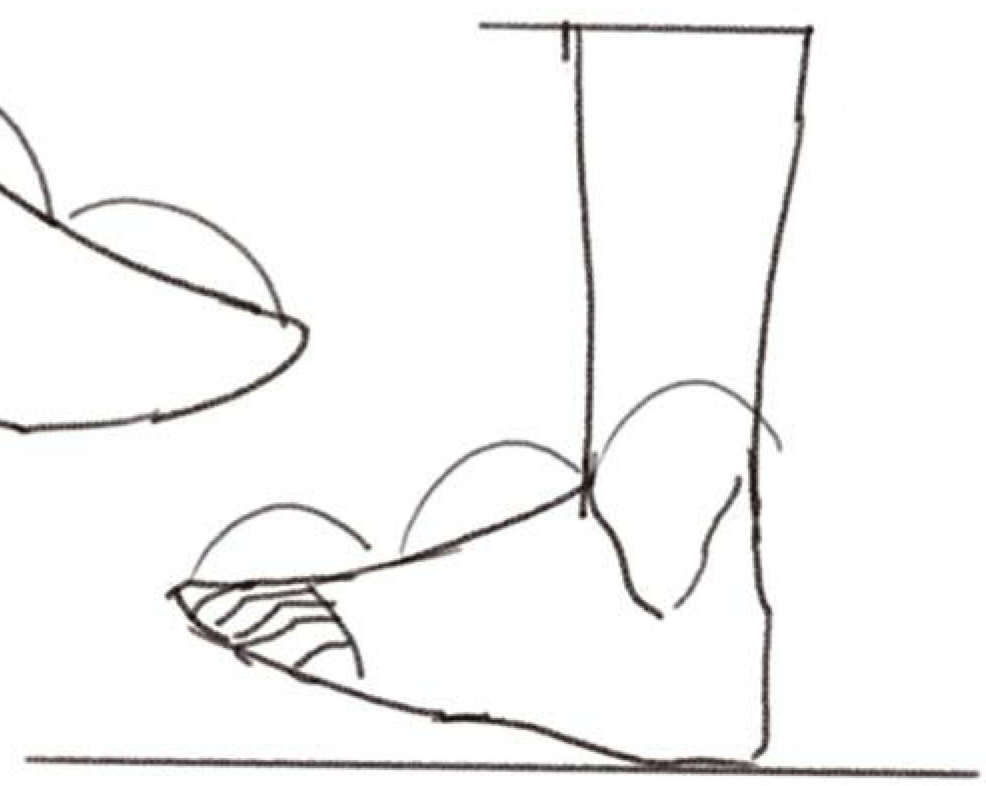


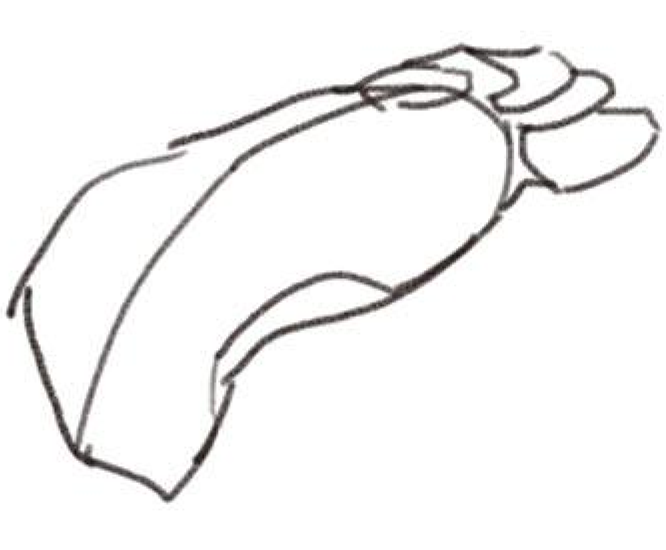
足の甲の長さは、側面から見た
足首の幅のおよそ2倍くらいと
してアタリをとります。

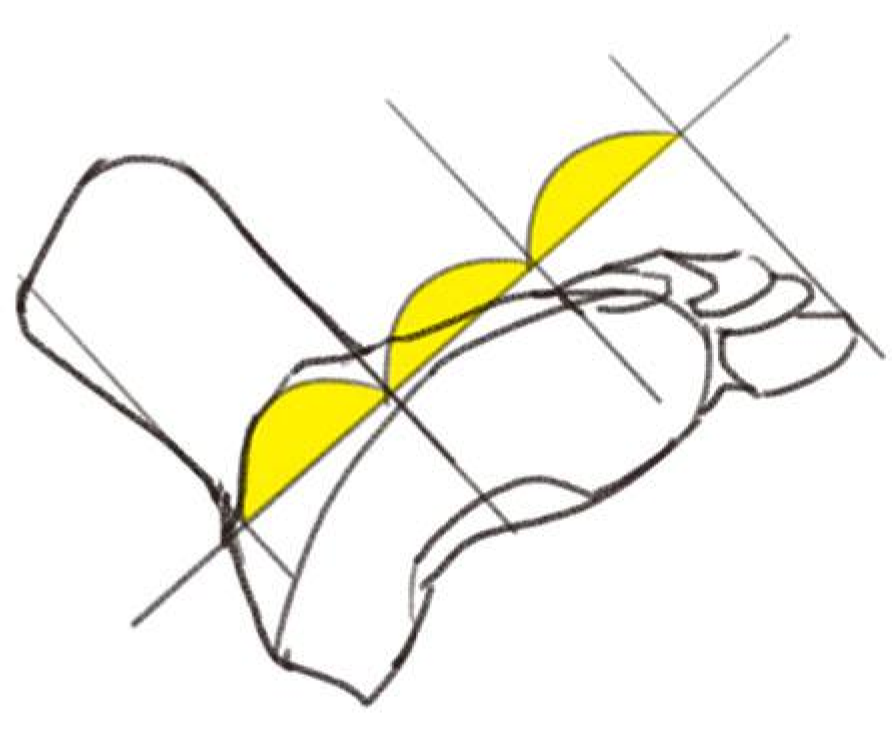


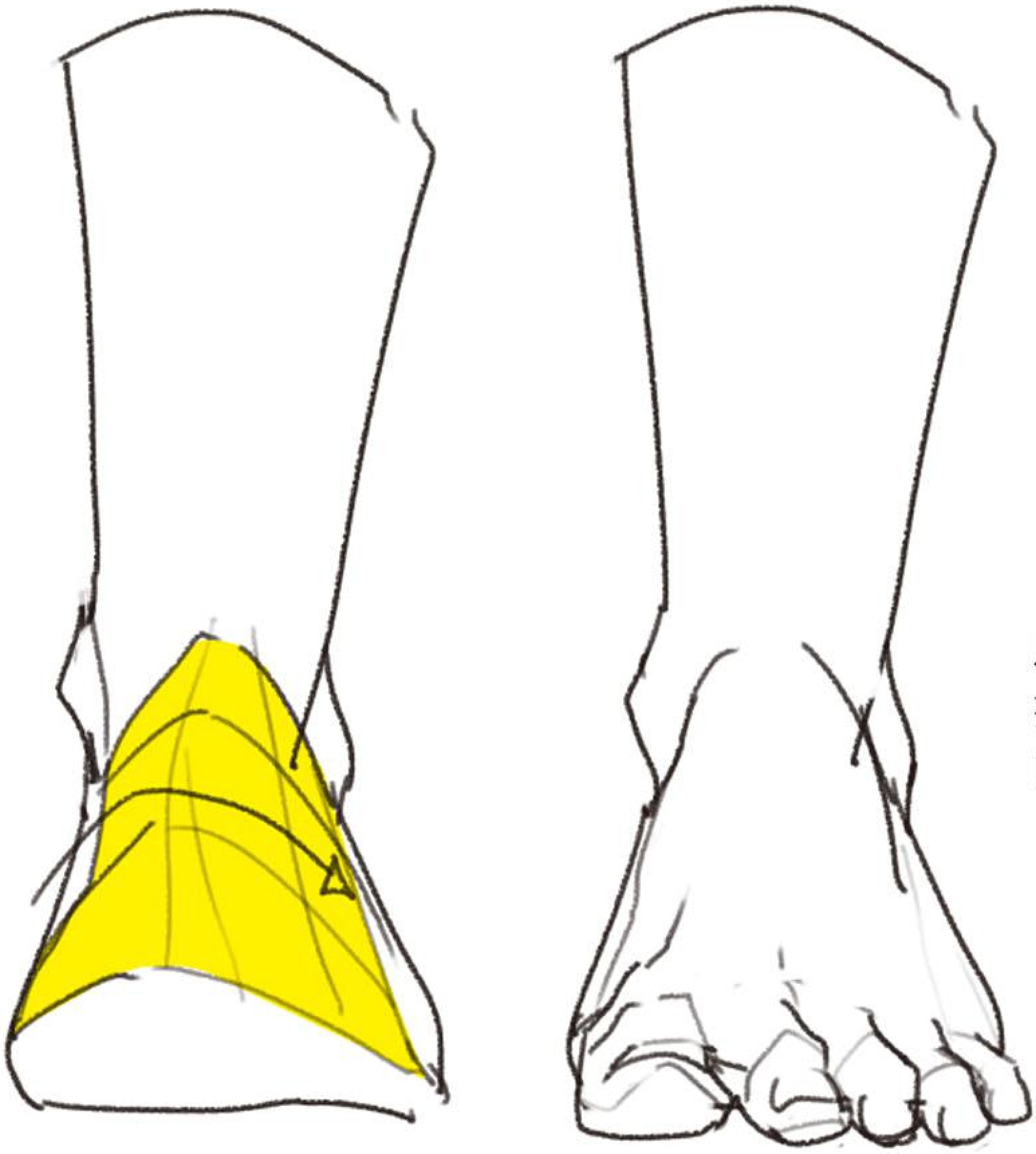




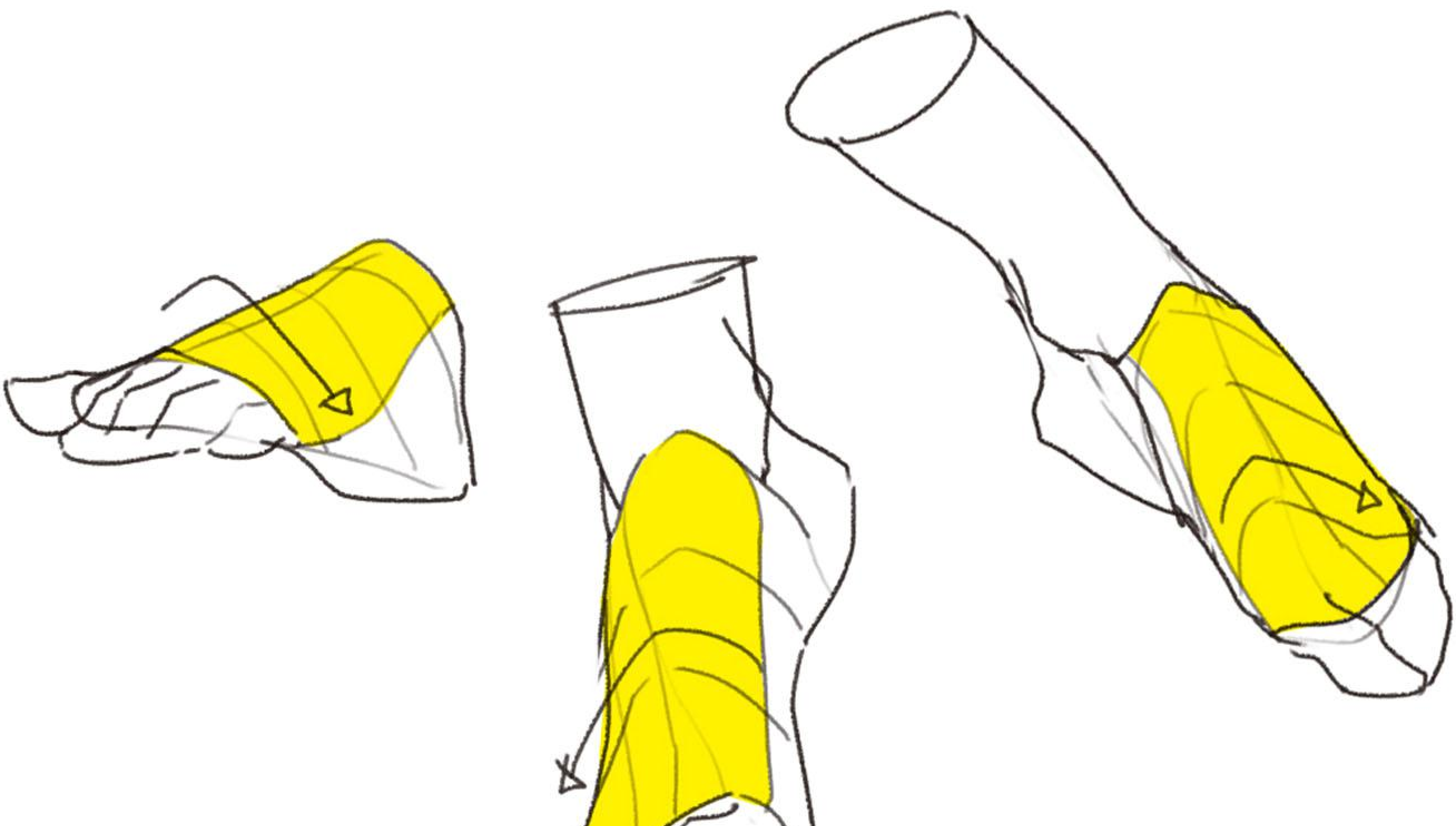




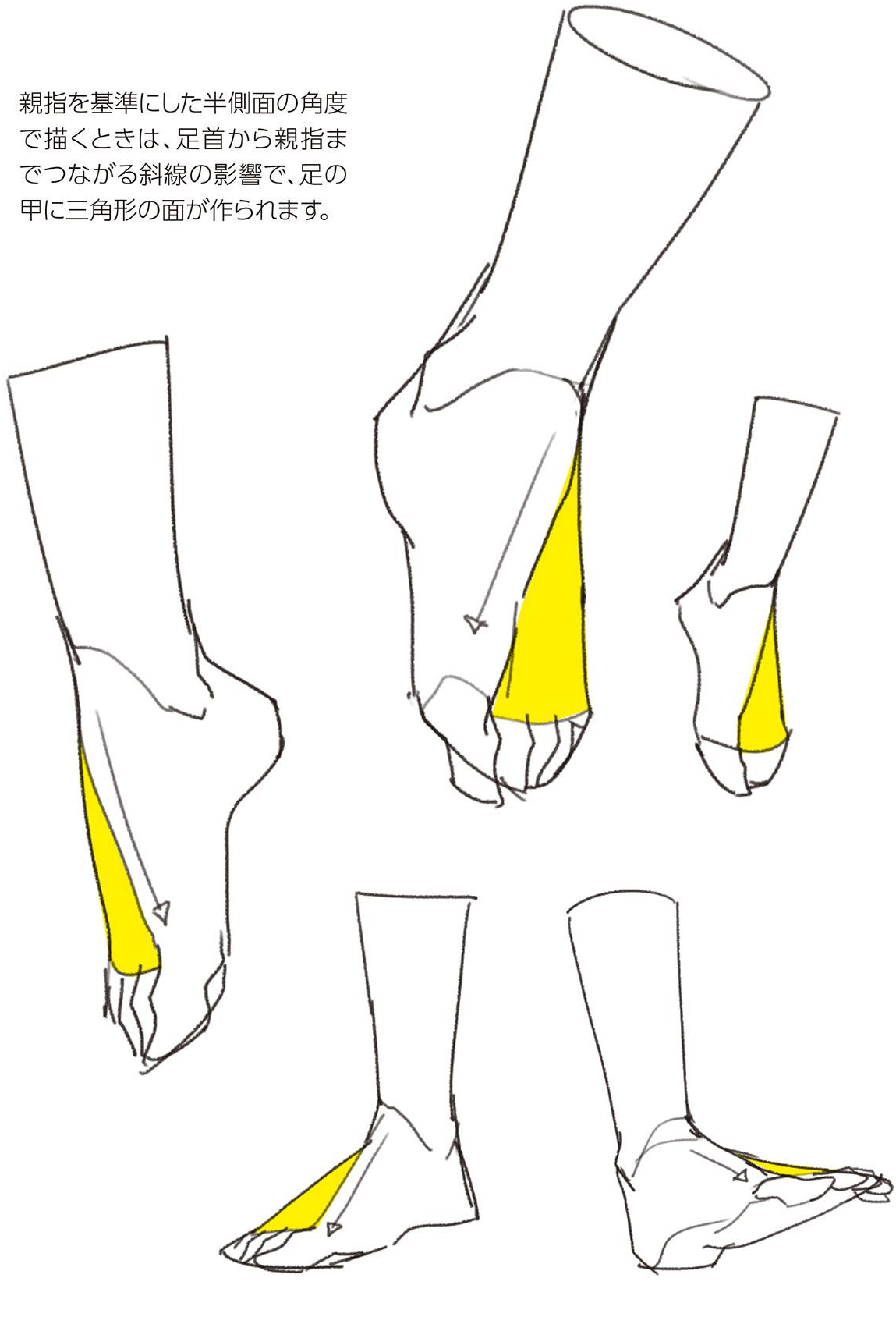




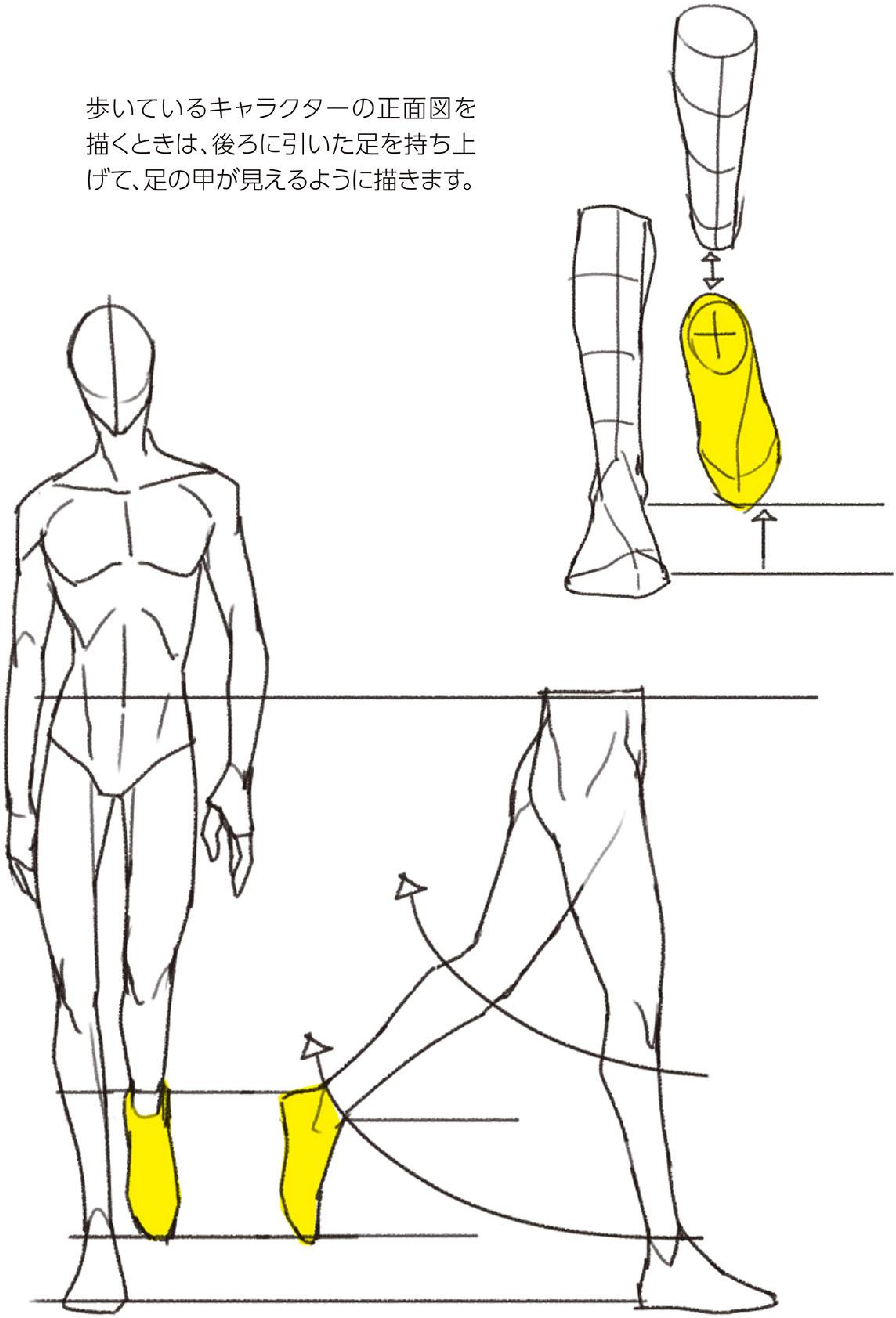
足の甲の形は、足指の人さし
指にかけて高く上がり、小指に
向かって徐々に下がる形です。



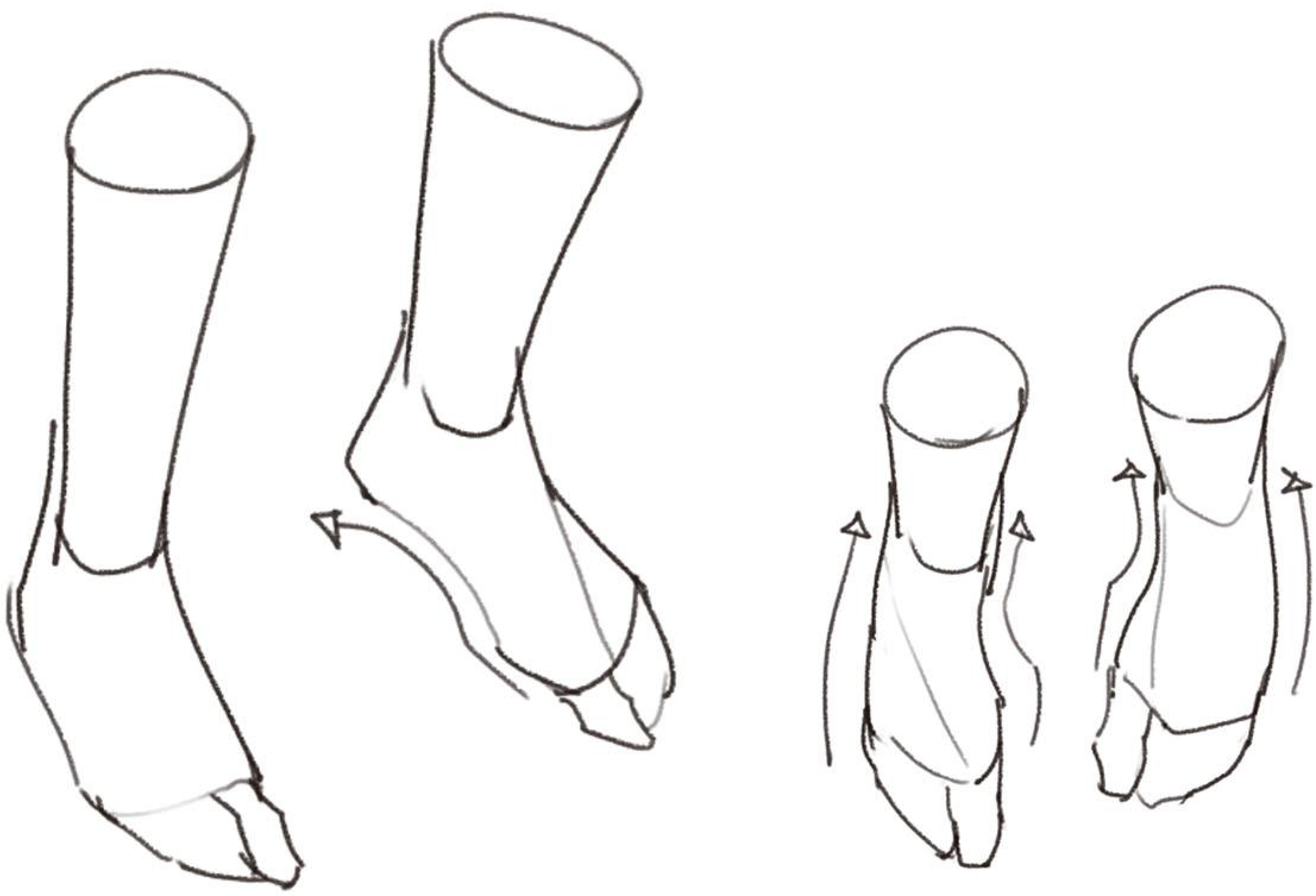
親指を基準にした半側面の角度で描くときは、足首から親指までつながる斜線の影響で、足の甲に三角形の面が作られます。

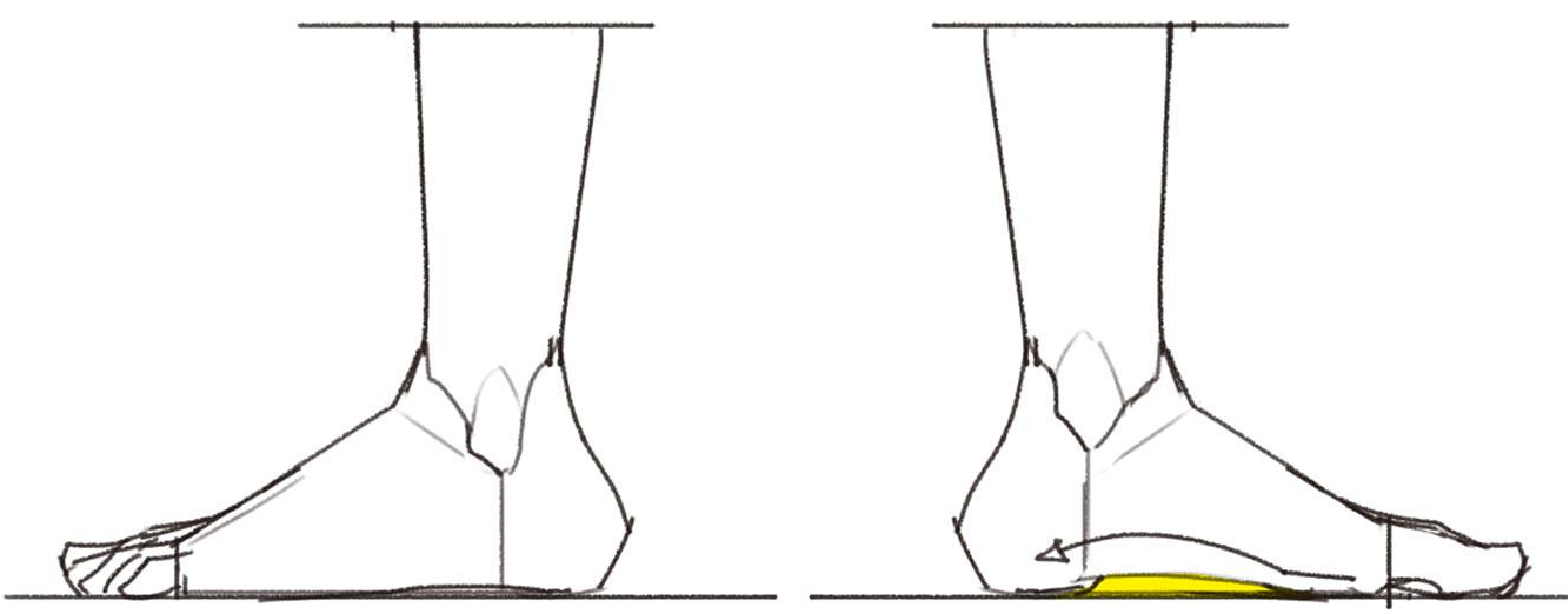


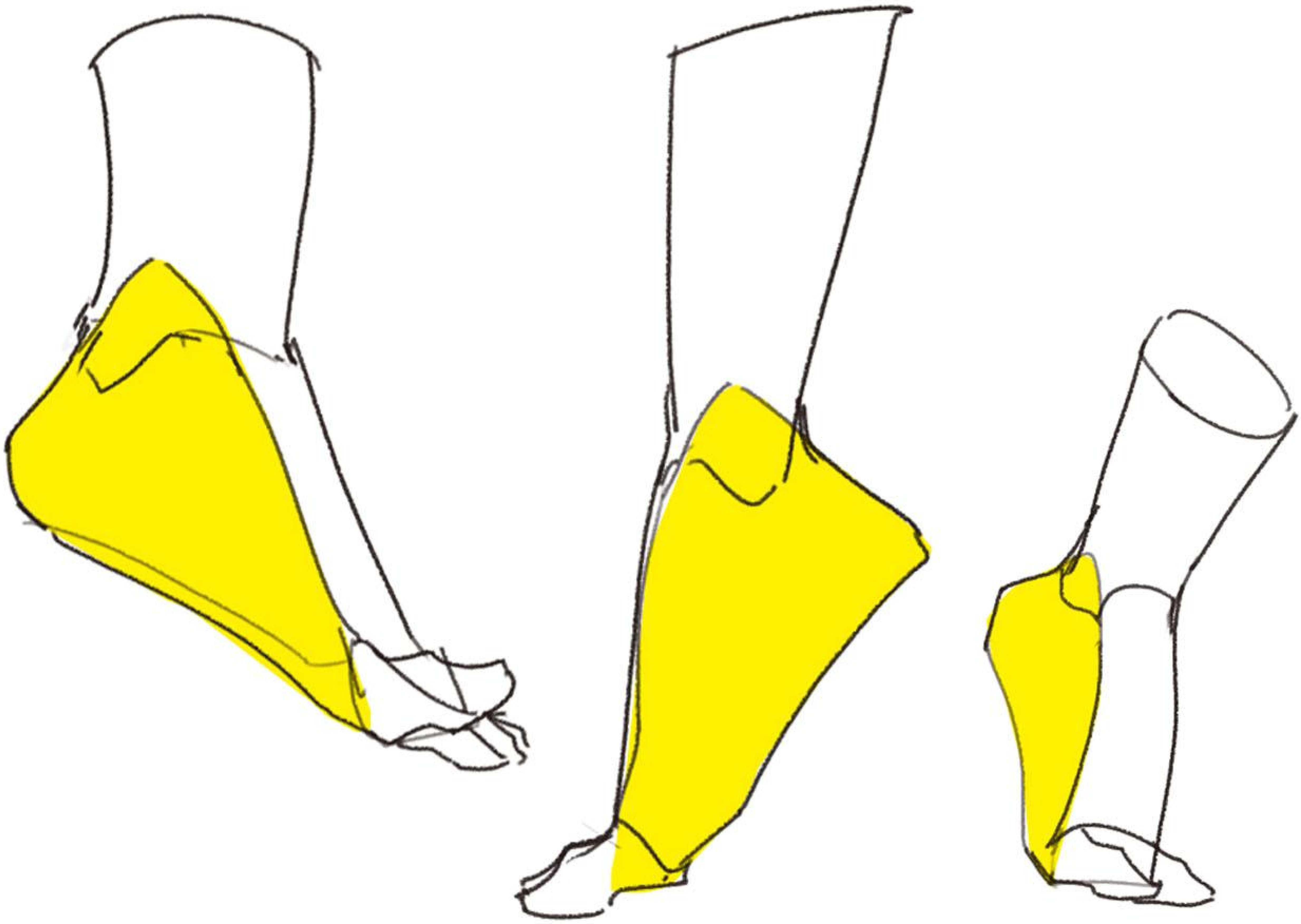
歩いているキャラクターの正面図を
描くときは、後ろに引いた足を持ち上
げて、足の甲が見えるように描きます。



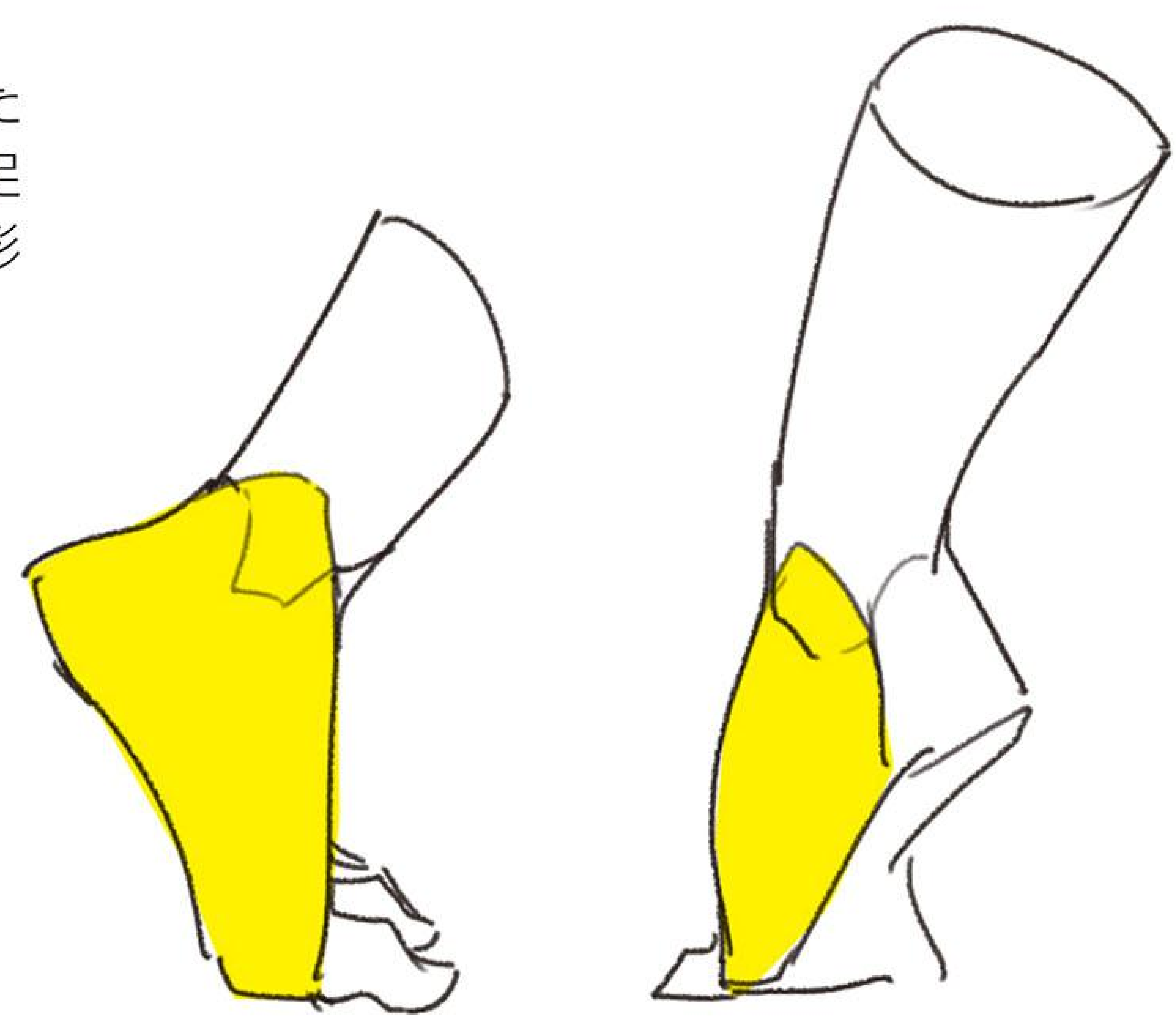
親指側の足裏の内側ラインは、
ややくぼむように描きます。



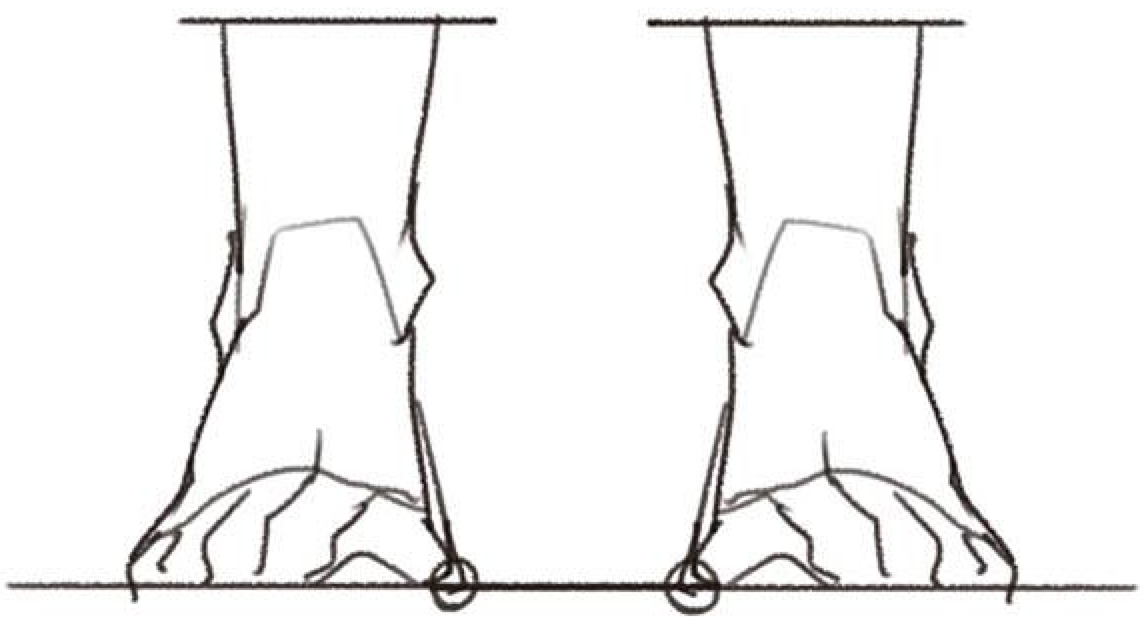


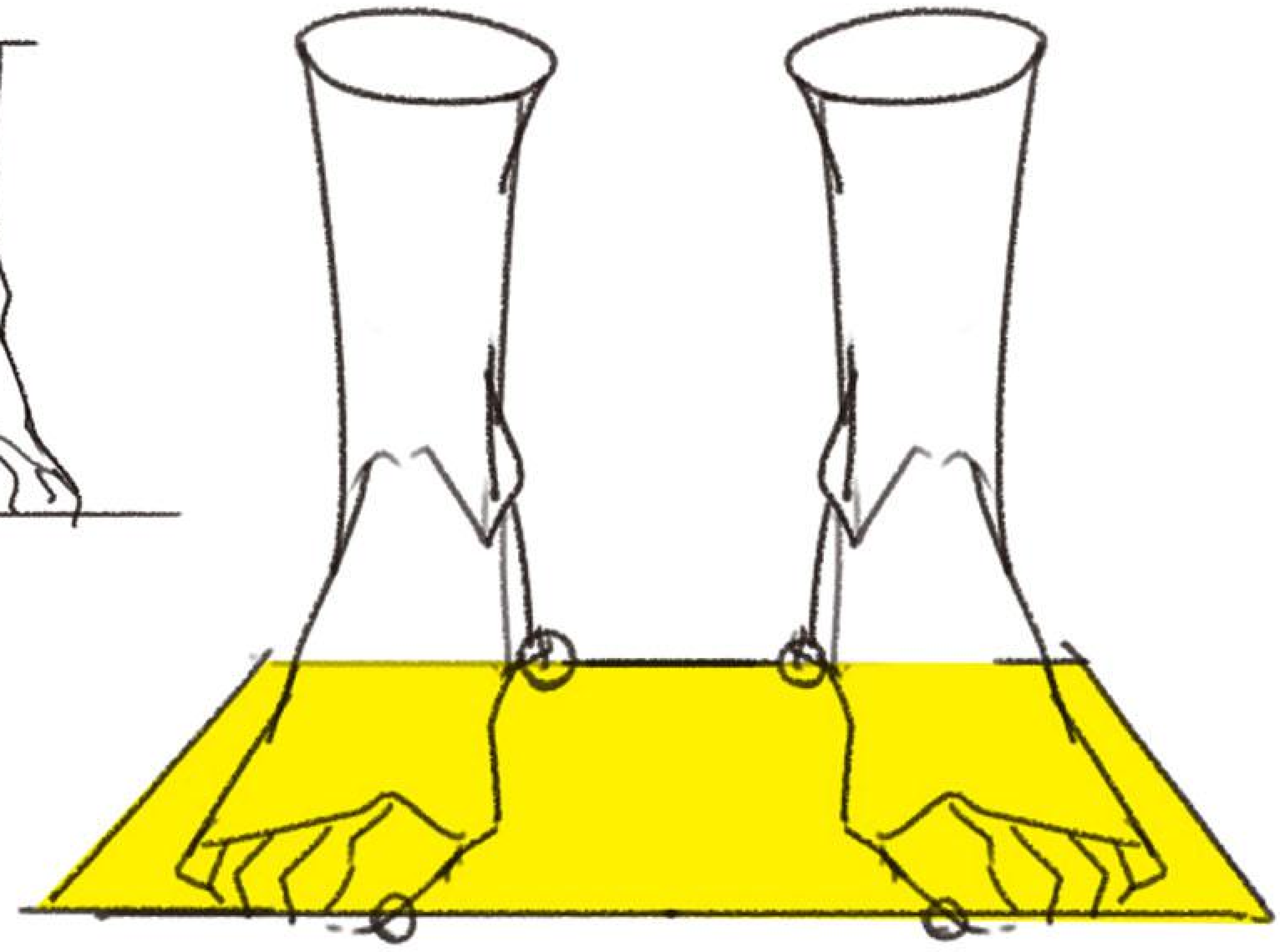


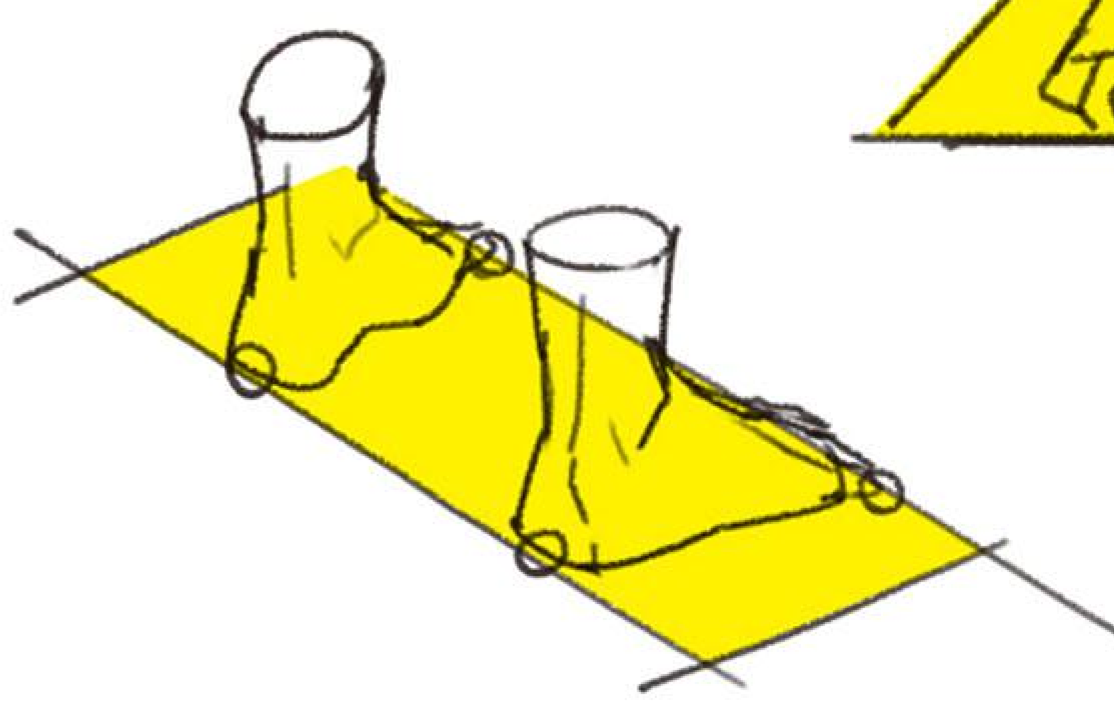
つま先立ちなど、足指を曲げた
状態の足を描きたいときは、足
の甲の傾斜に合わせた三角形
を意識して描きましょう。



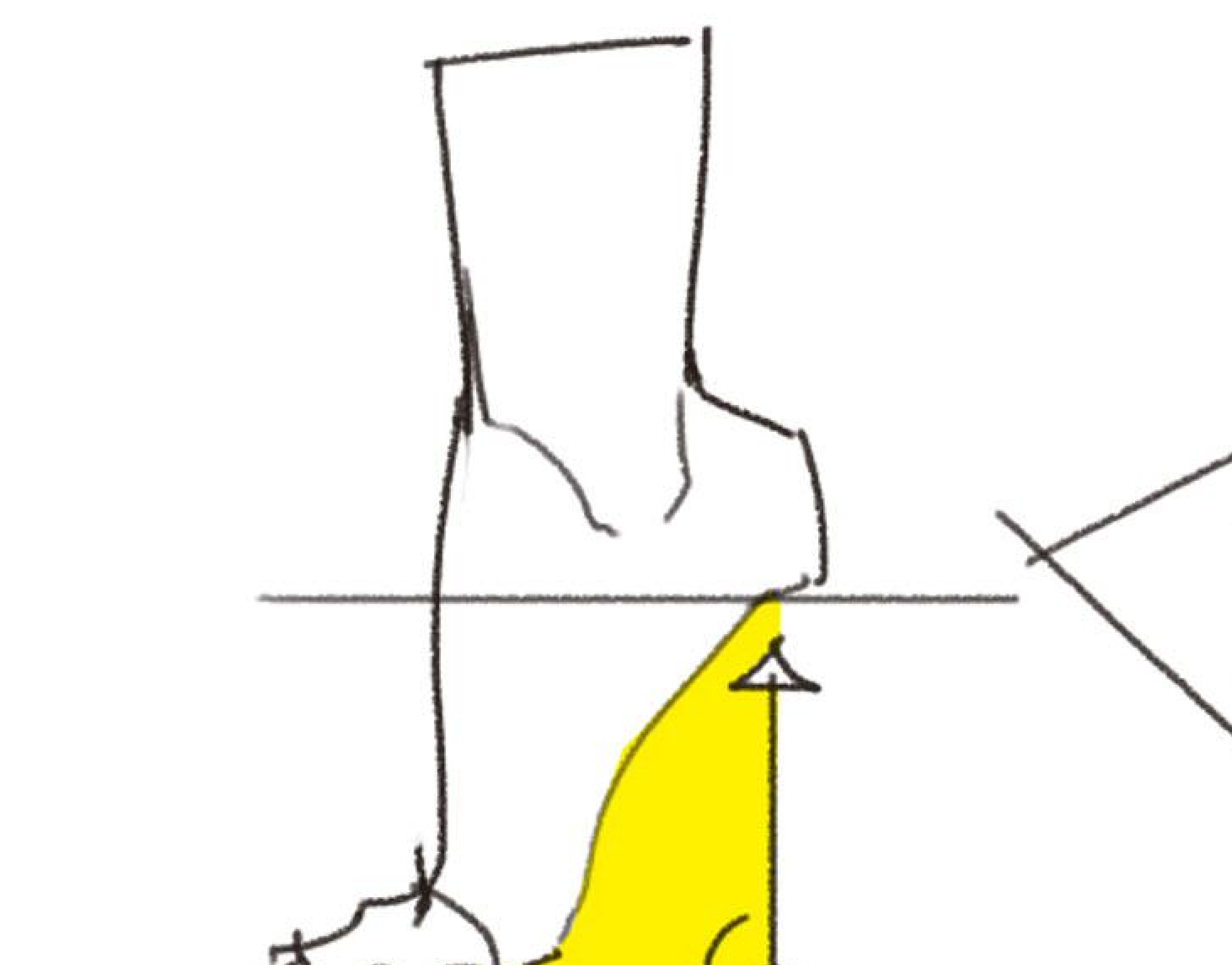
足指の先と踵の傾斜を見ると、
地面の角度がわかります。

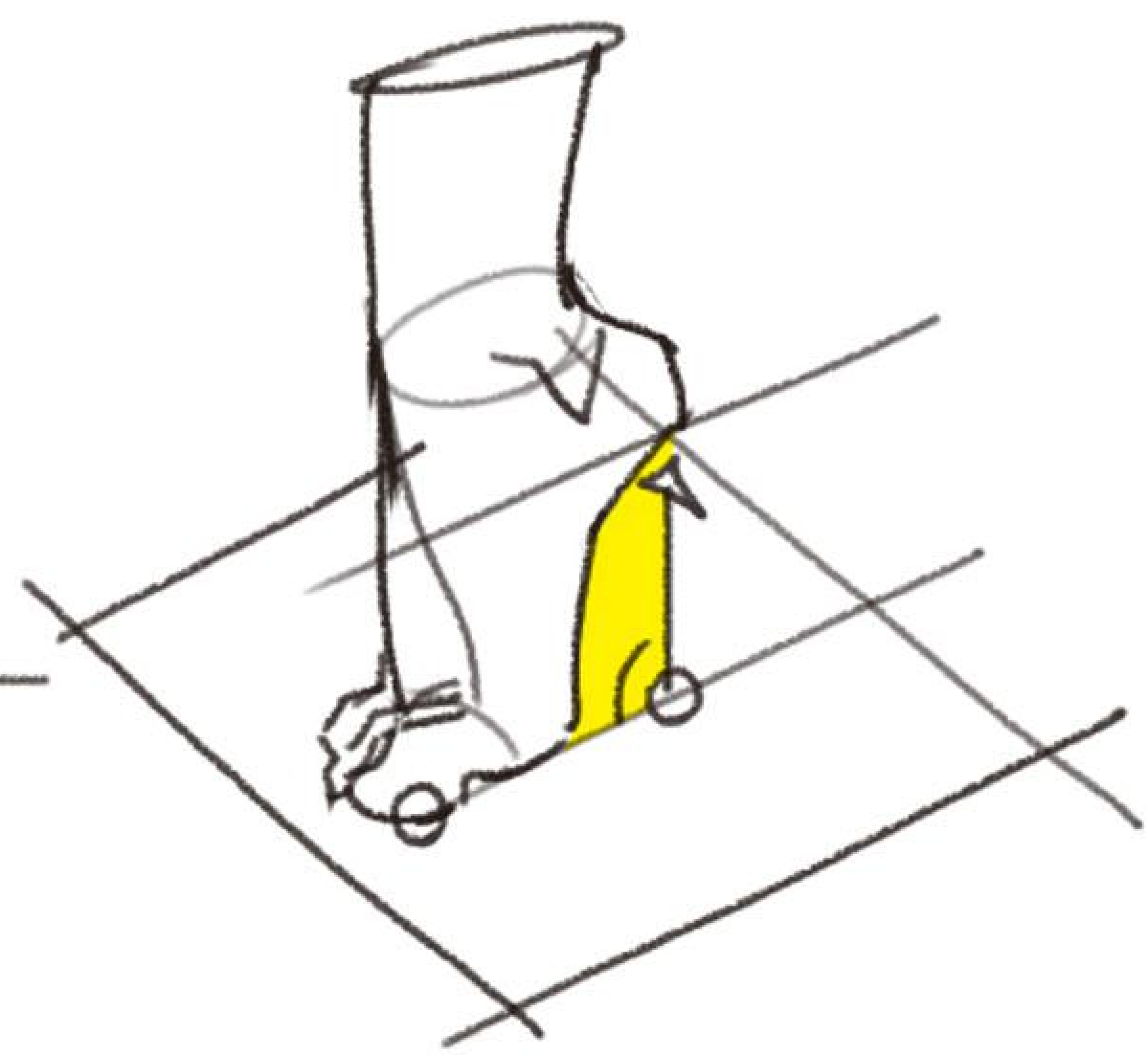




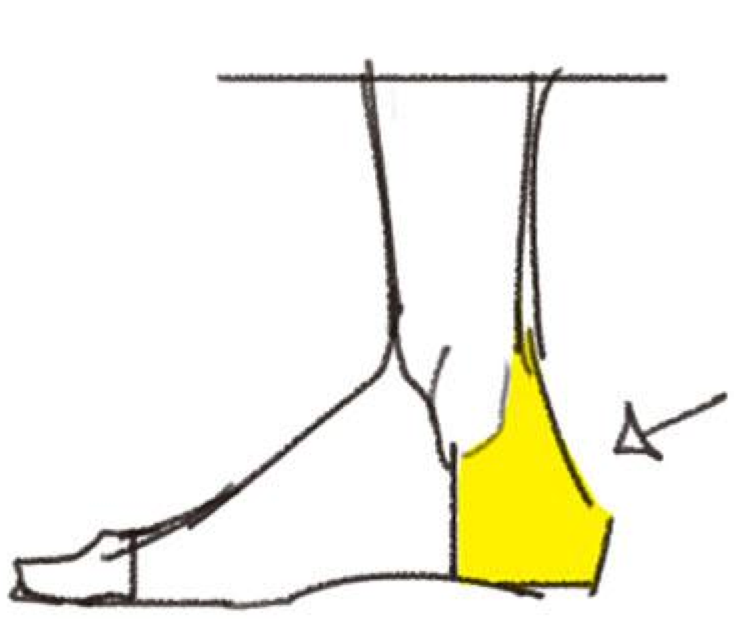


踵を持ち上げるときは、設定した
地面の角度に応じて、足指と踵の
高さの違いを出します。





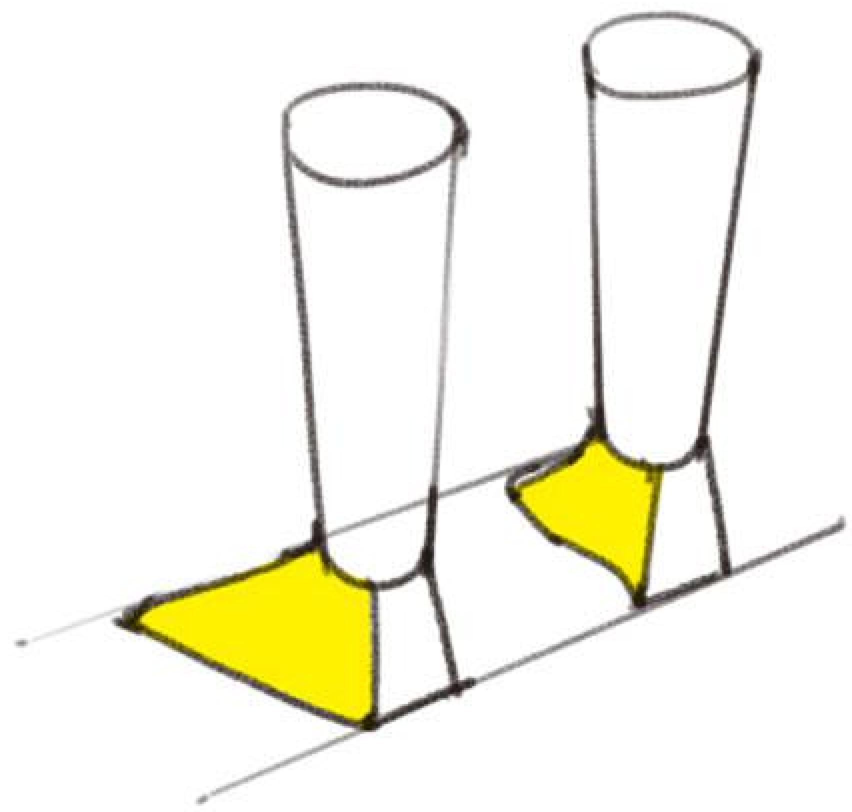
正面図では、踵が少し見える
ように描くと、立体感が出ます。

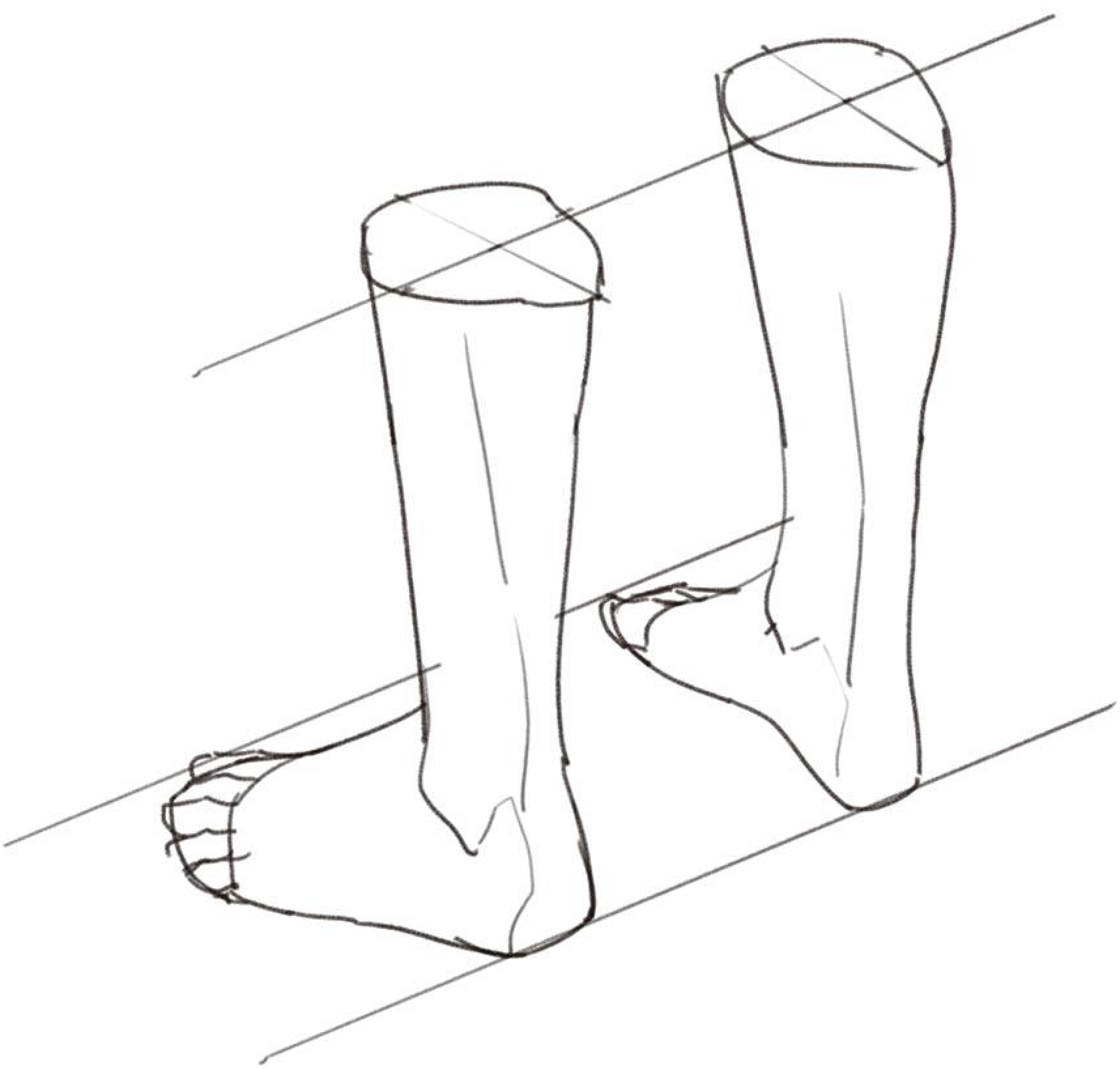




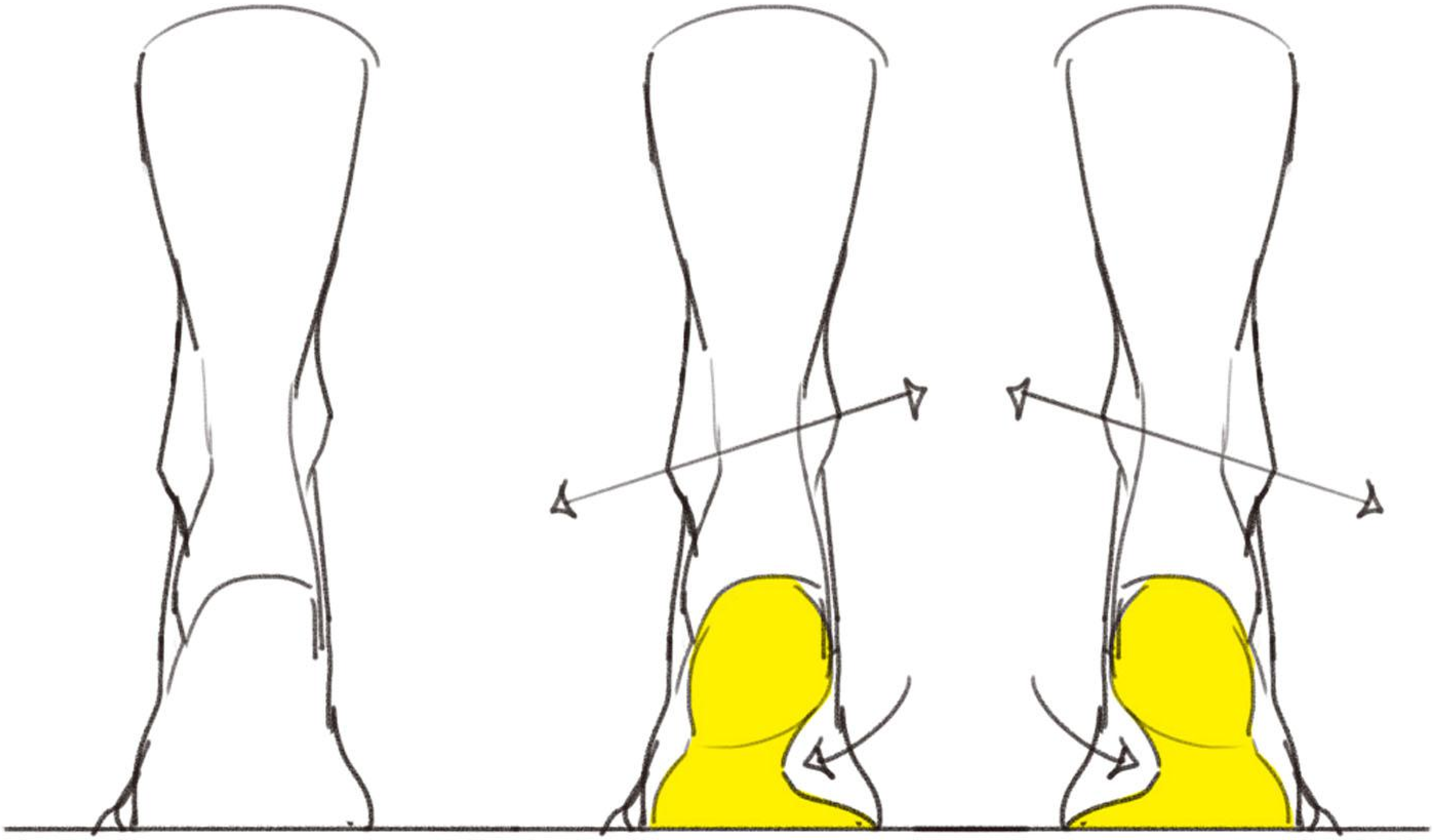


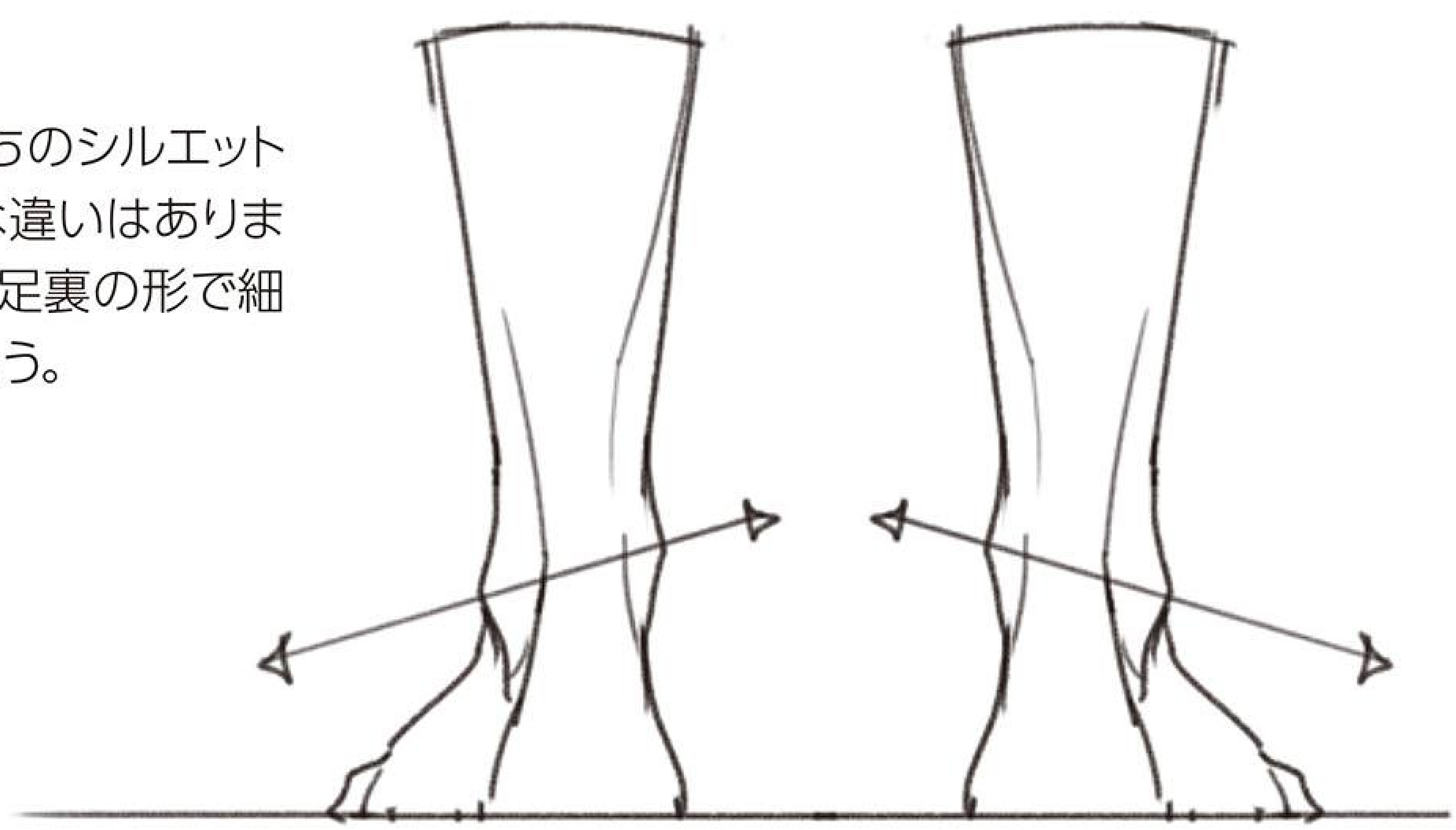
半側面の後ろから見たときは、両足の形を変えて描きますが、手前の足の側面を多めに見せるように描くと遠近感が上手く表現できます。



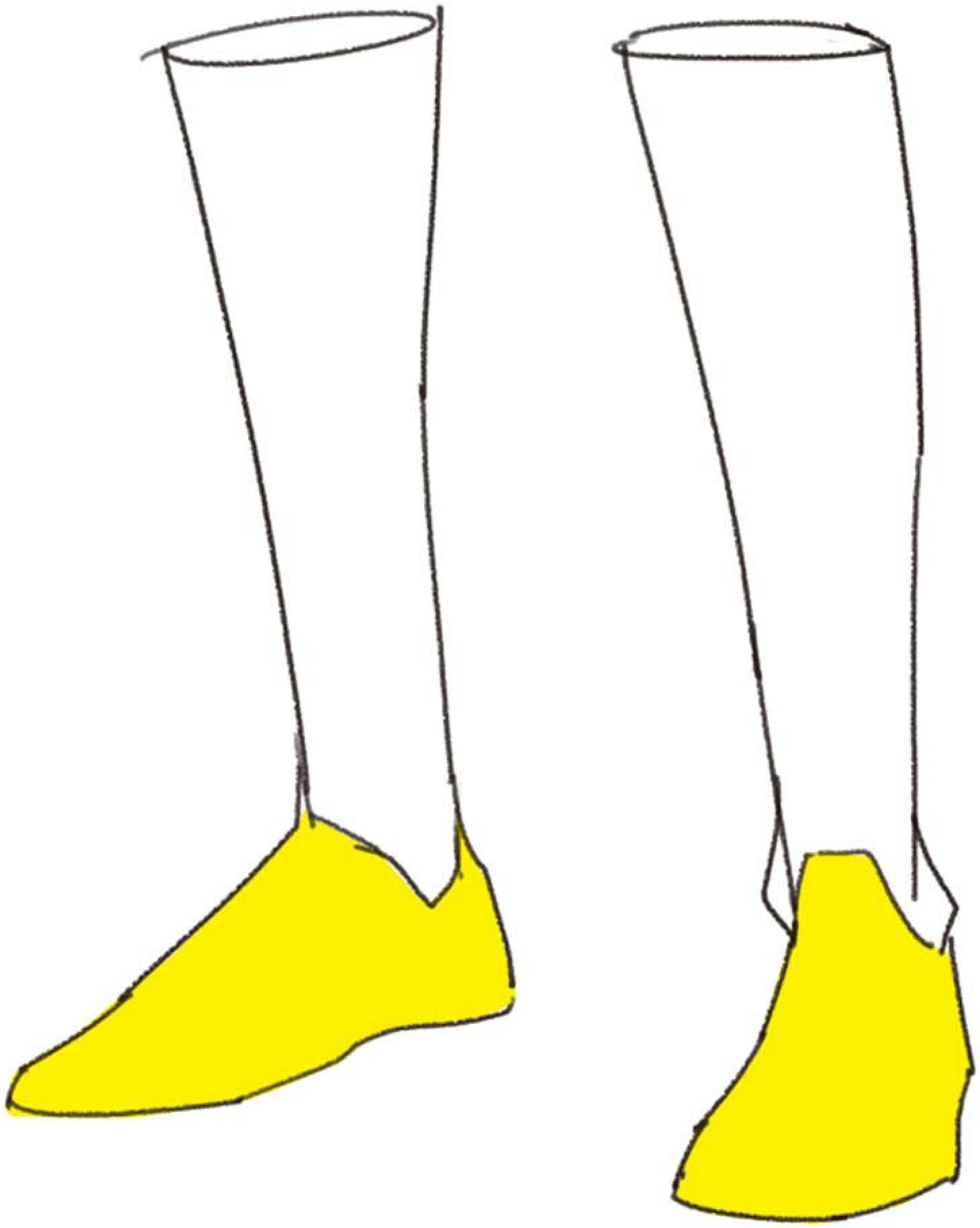




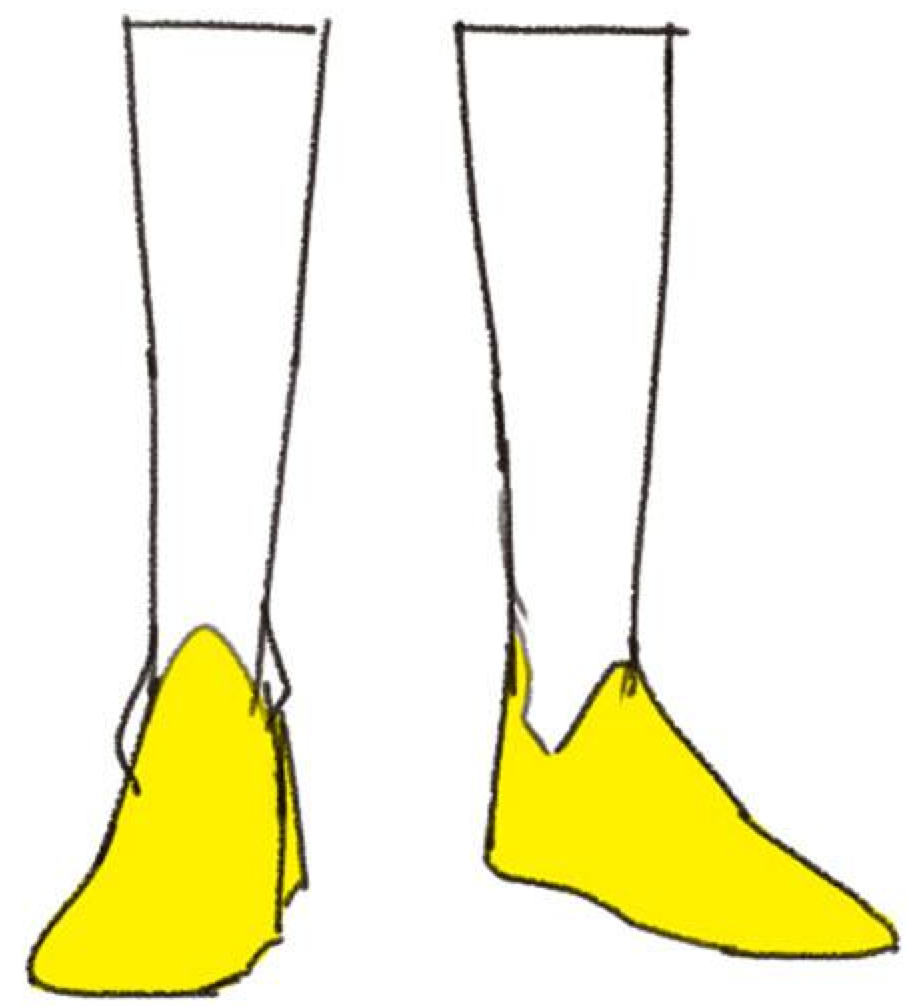


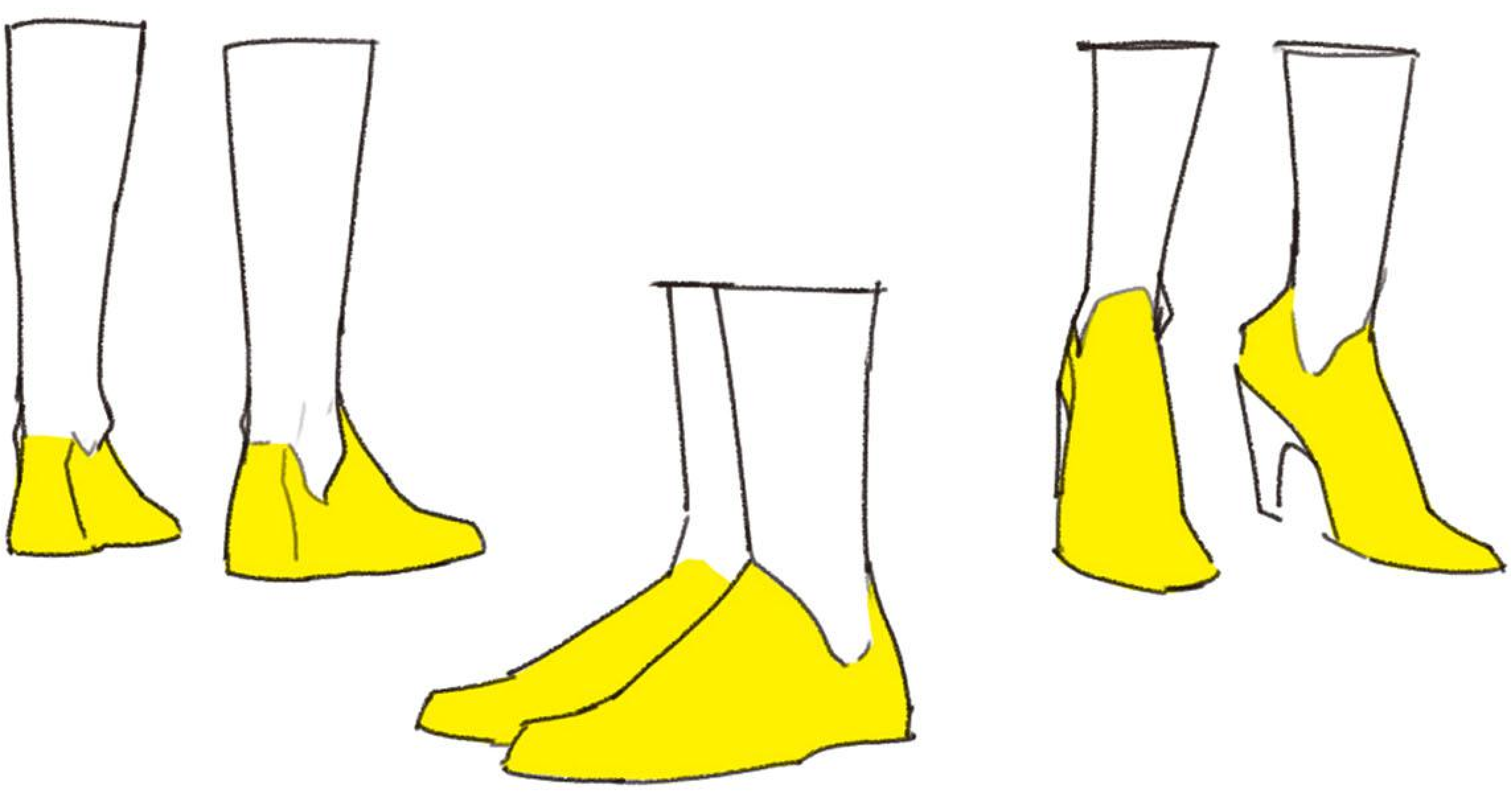


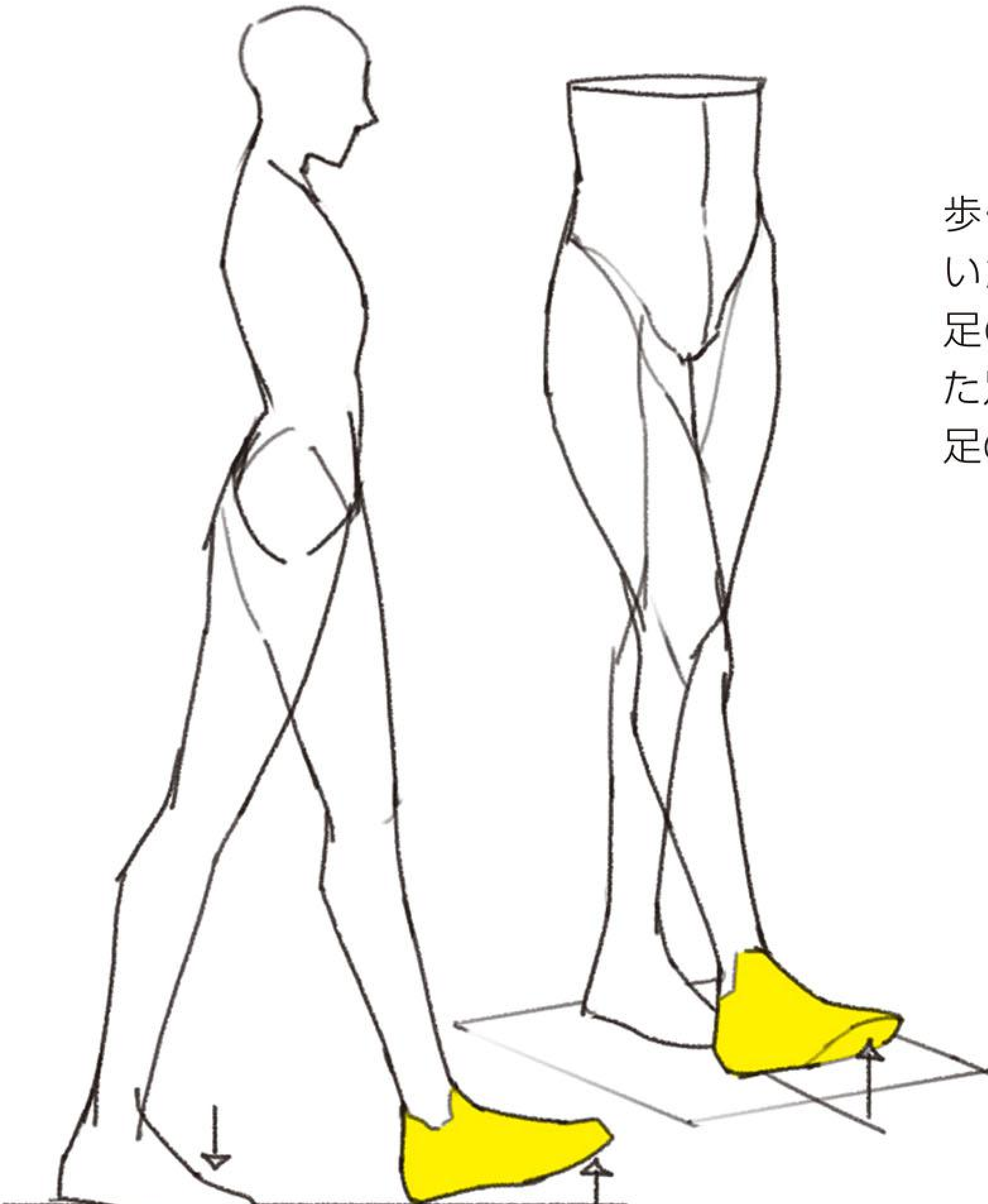
後ろから見たつま先立ちのシルエットでは、両足の形に大きな違いはありません。くるぶしの位置や足裏の形で細かな違いを表現しましょう。



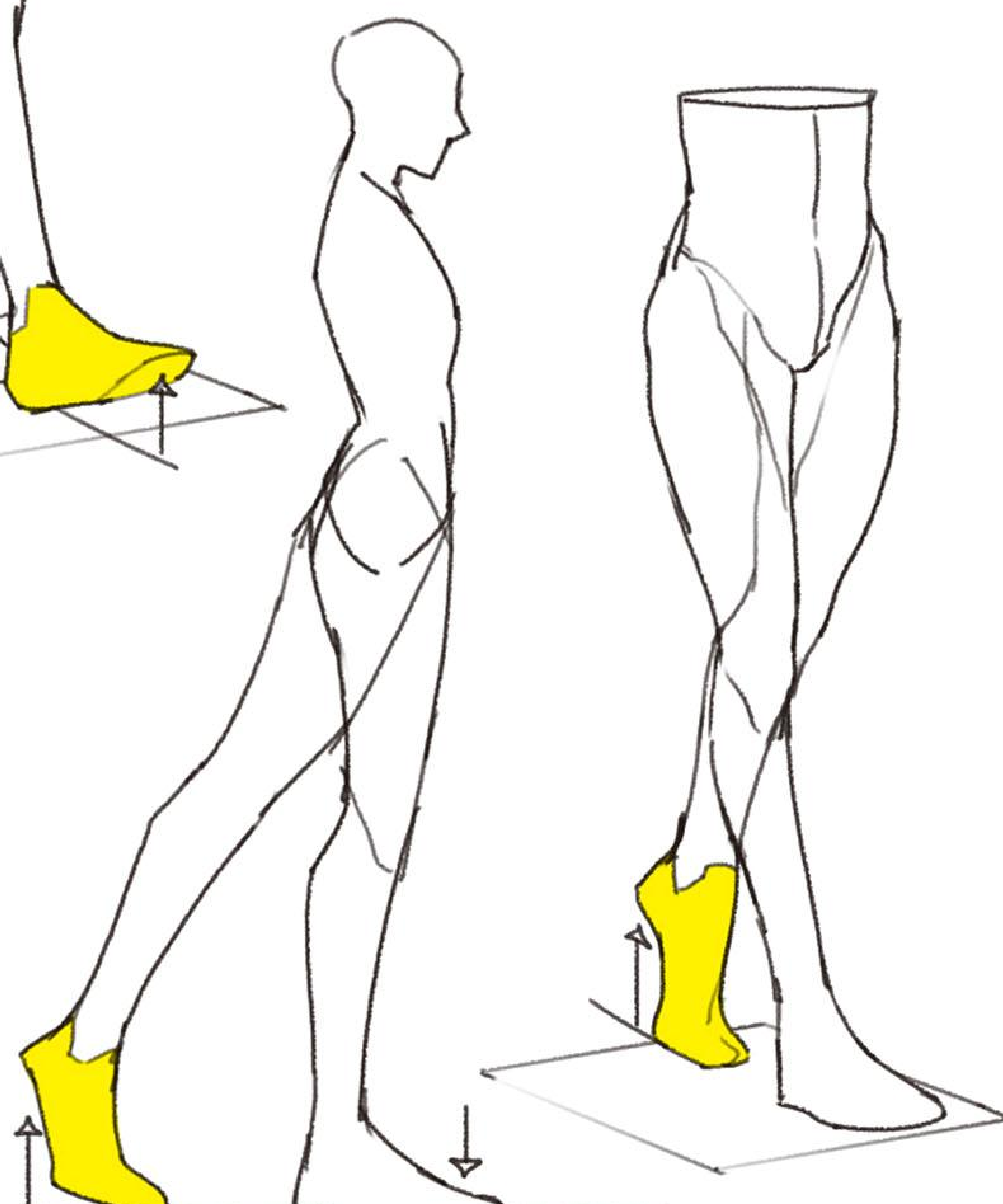
地面に立っているとき、両足の形はそれぞれ向きを変えて描くとよいでしょう。



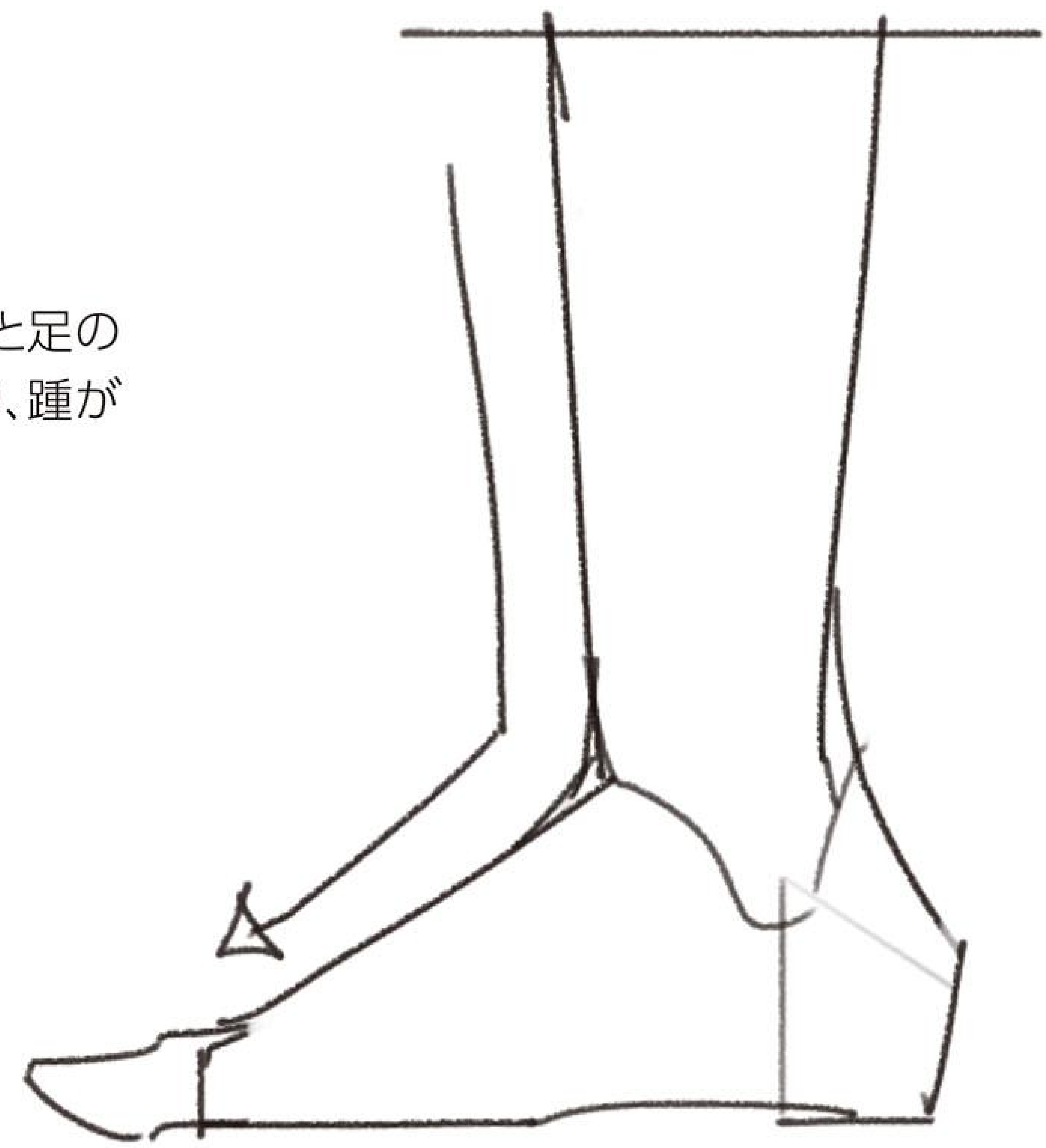


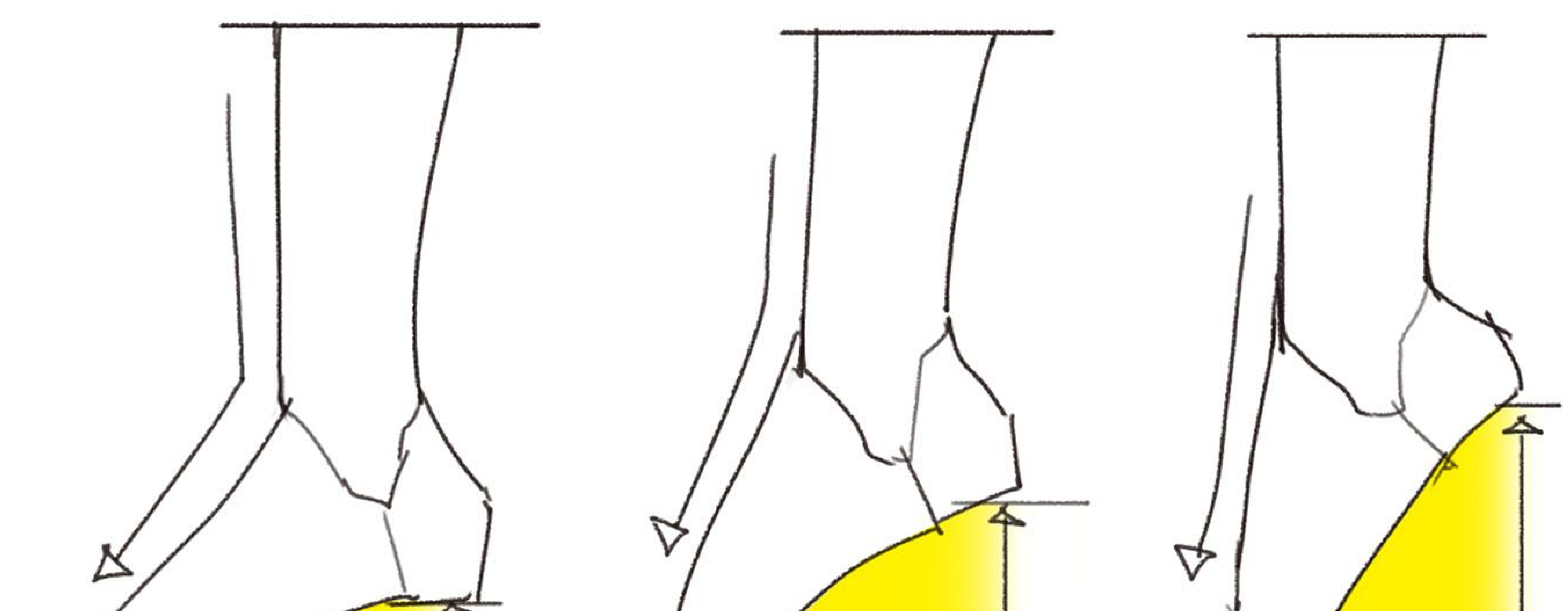


歩くポーズを描くときは、後ろに引いた足が地面につくと前に出した足のつま先が持ち上がり、前に出した足が地面につくと後ろに引いた足の踵が持ち上がります。

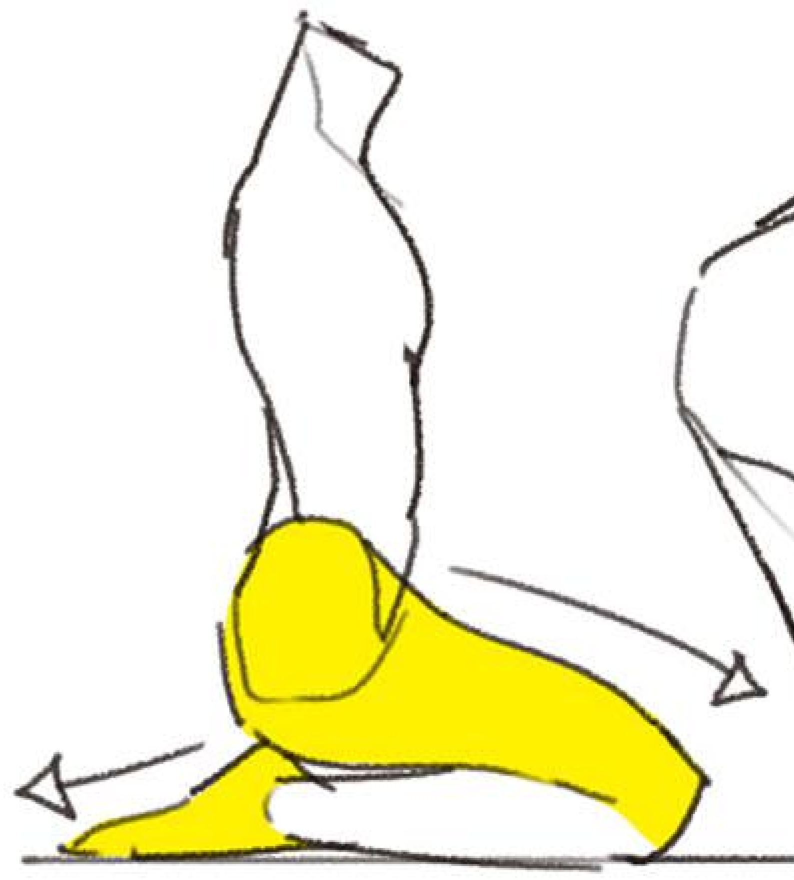


踵を持ち上げるほど、足首と足の
甲の傾斜が垂直に近くなり、踵が
より突き出る形となります。

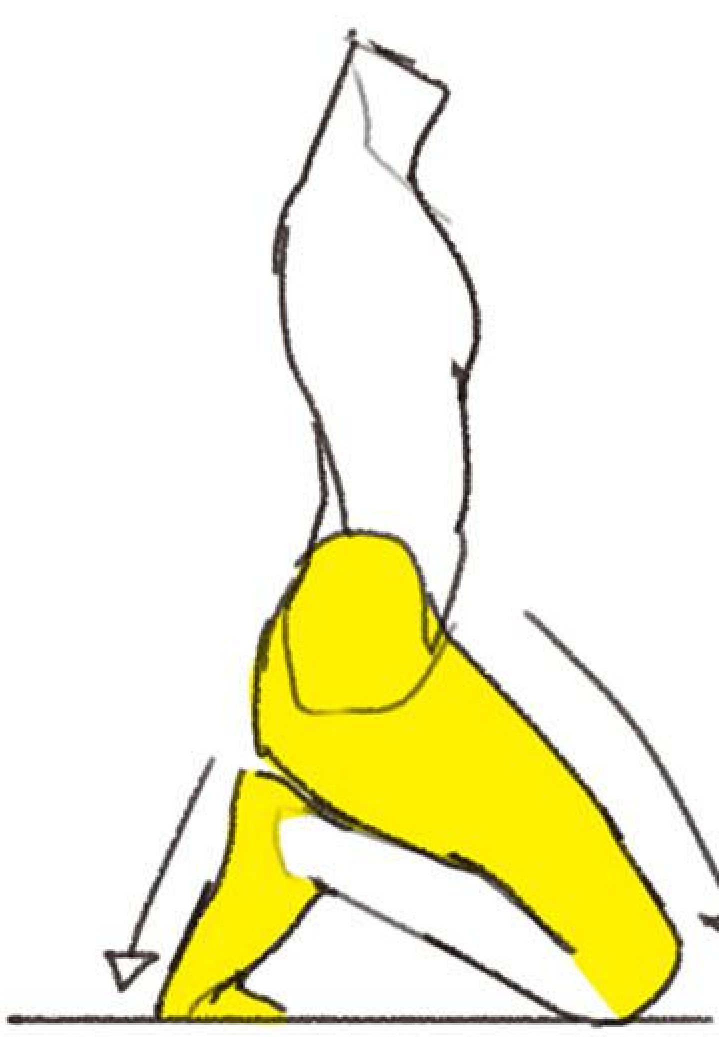




ひざをつくポーズのときは、太ももの角度によって地面に触れる足の形が変わります。

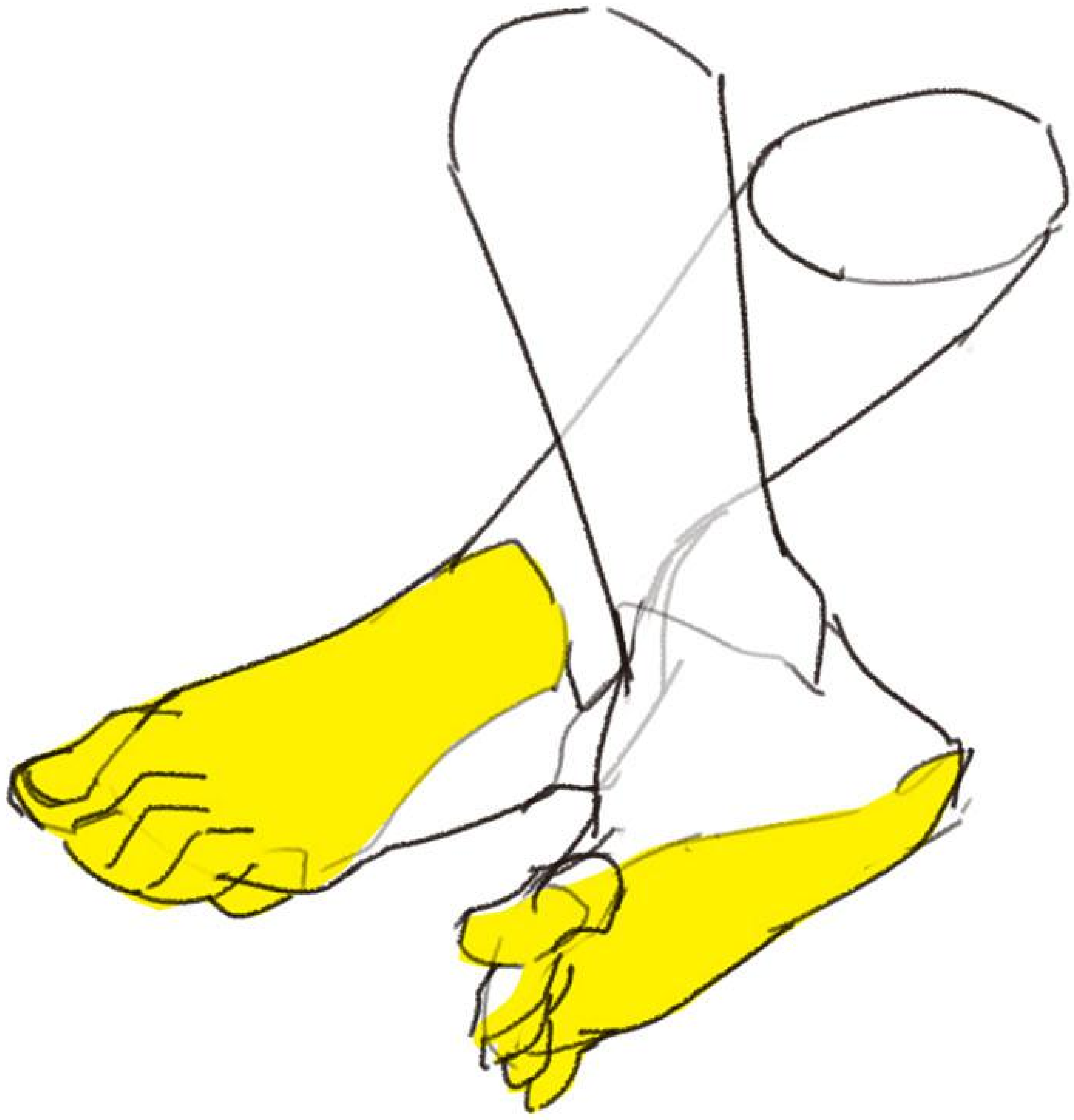






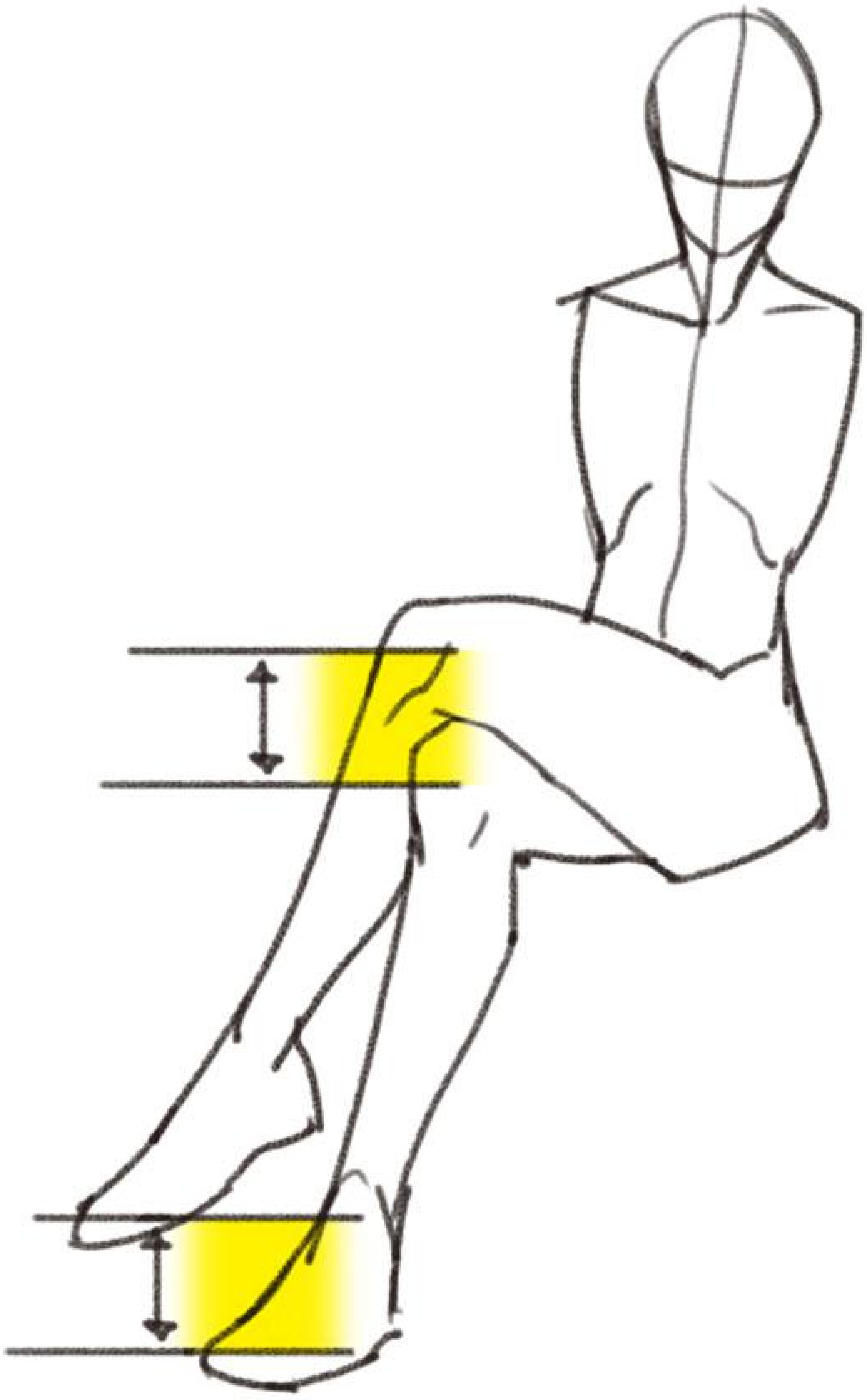


足を交差させたポーズを半側面
の角度で見ると、片側は足の甲、
片側は足の裏が見えます。

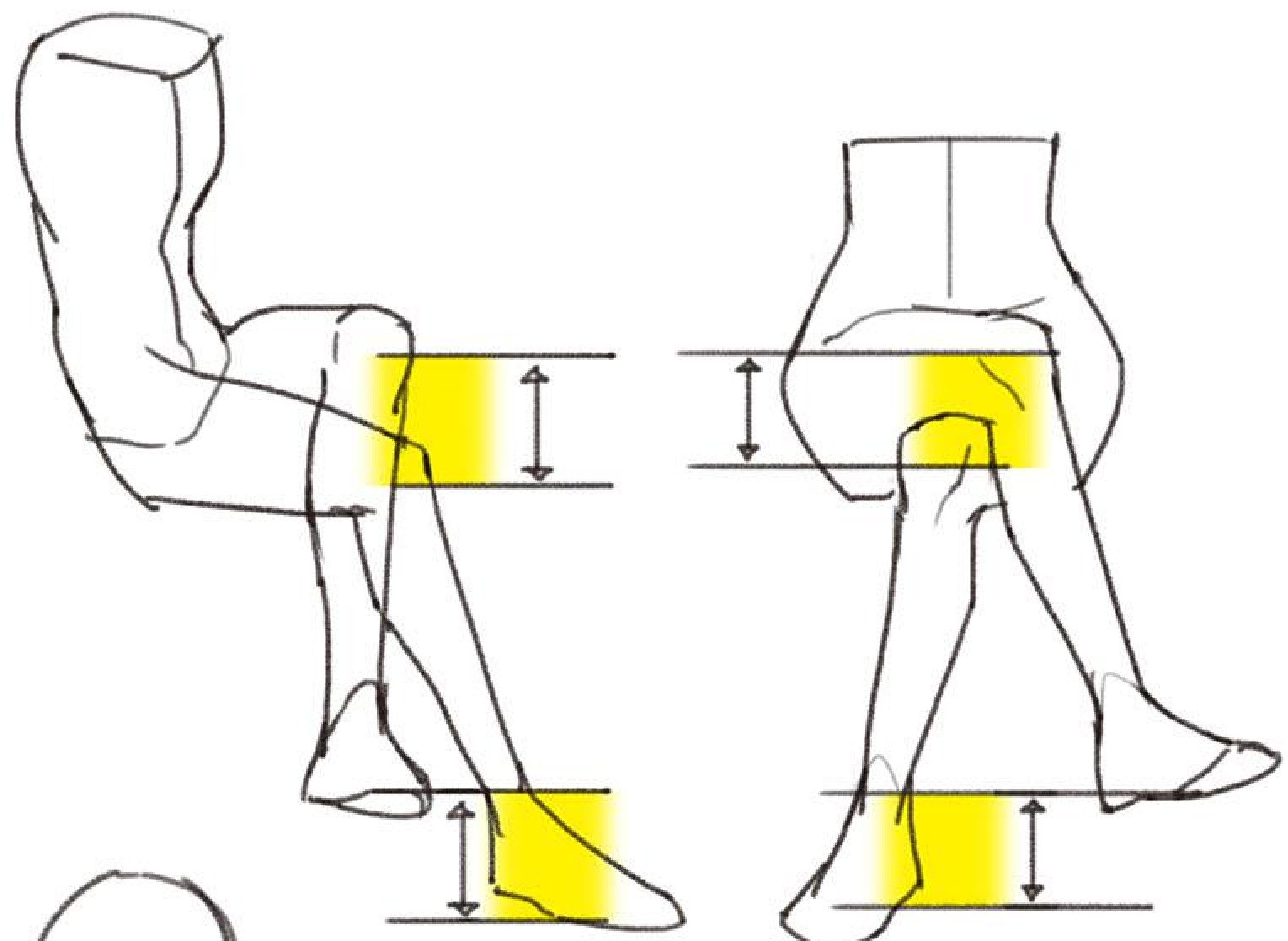


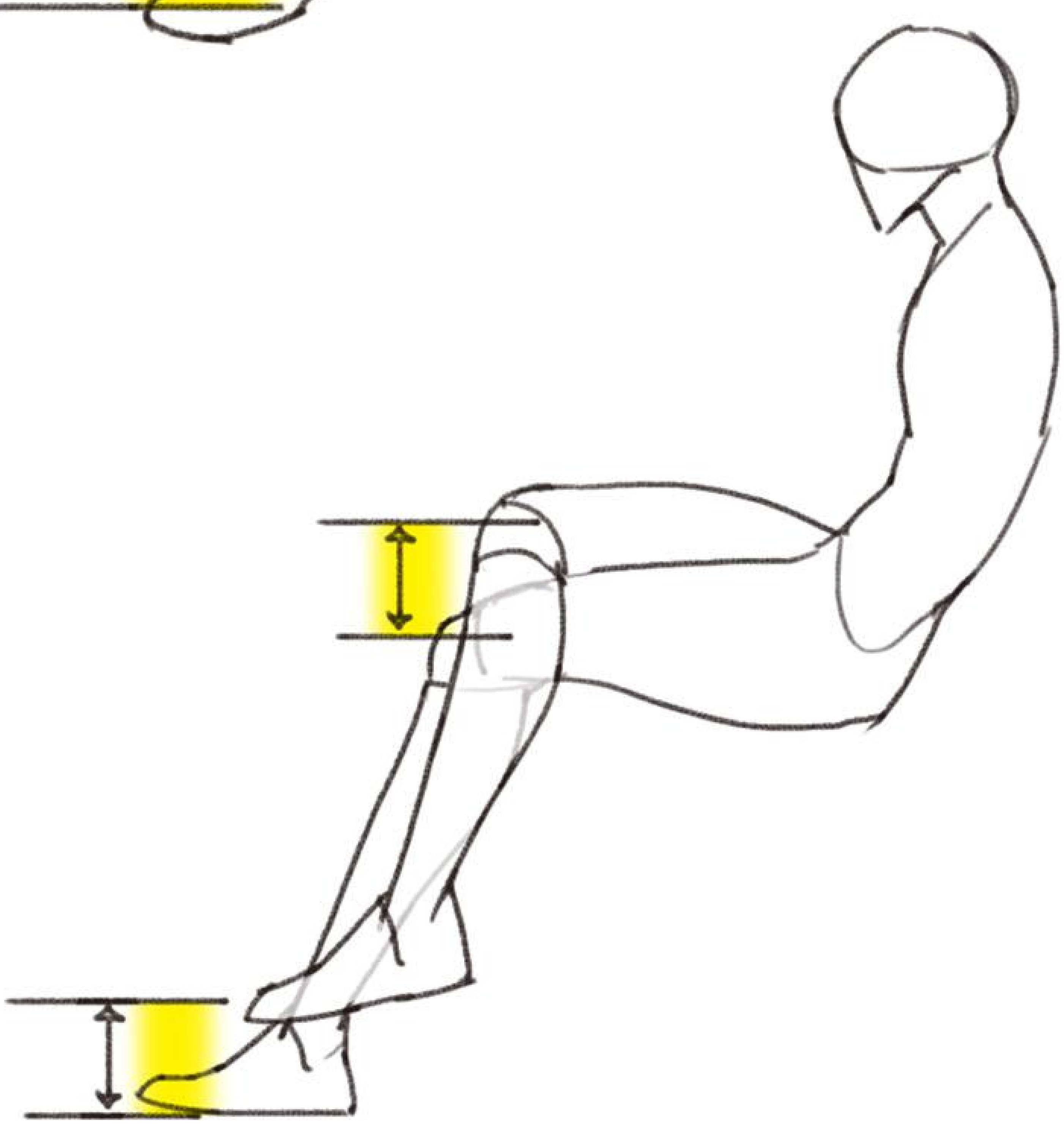
足首の位置で足を交差させると、
立体感を出せます。



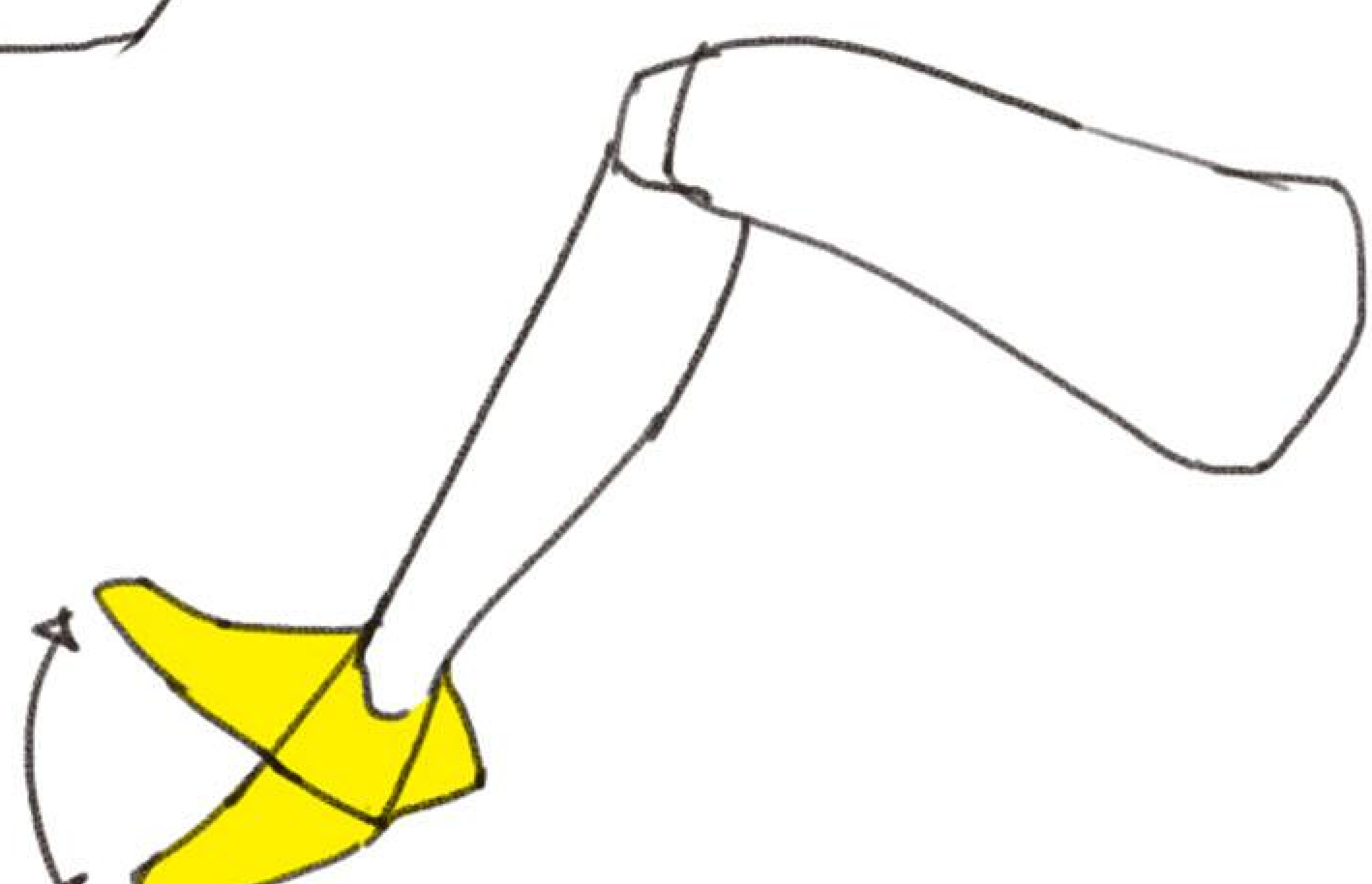


脚を組んだときにひざが持ち上がった分だけ、足も同じくらい持ち上げて描きます。

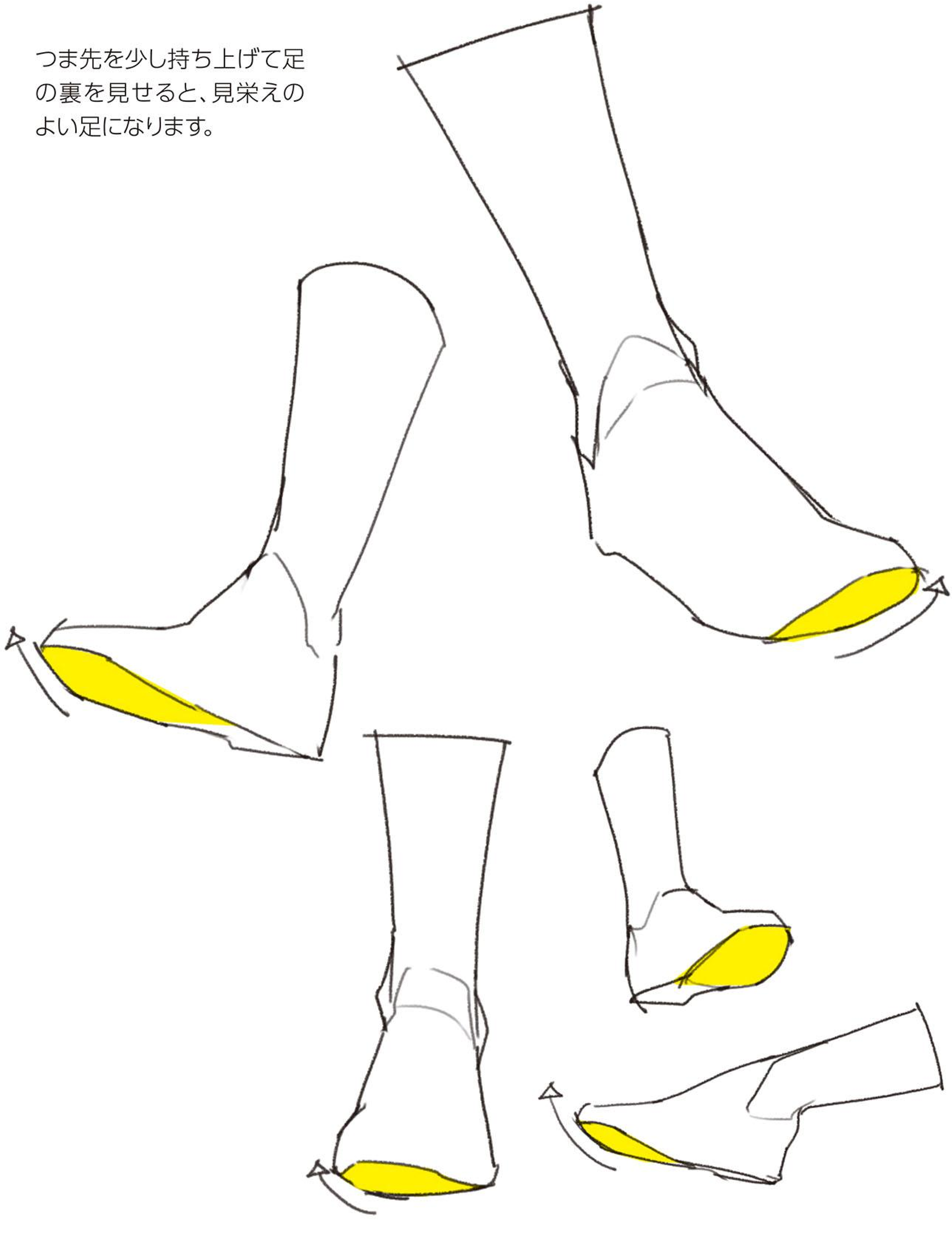


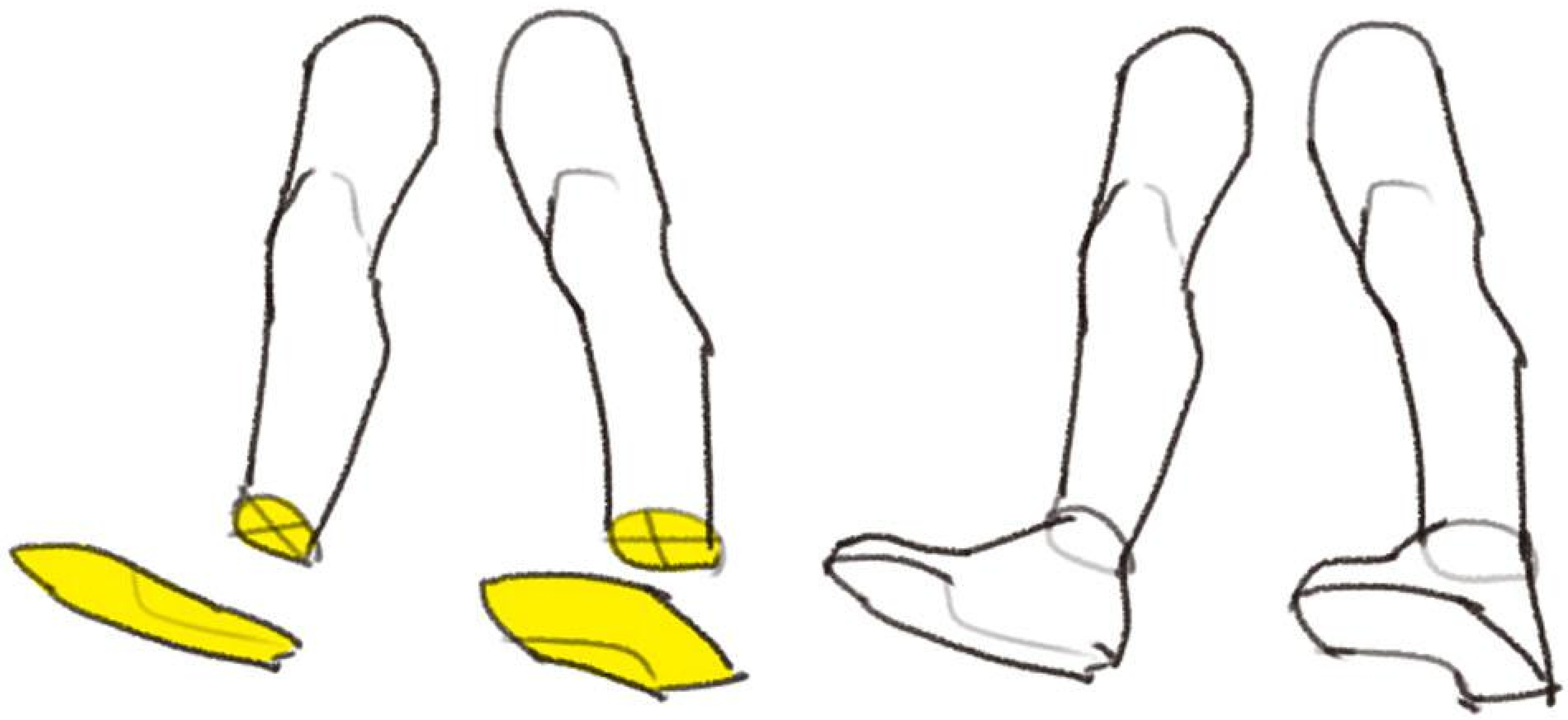


ただし、足の動きによって高さに違いが出るので、注意して描きます。

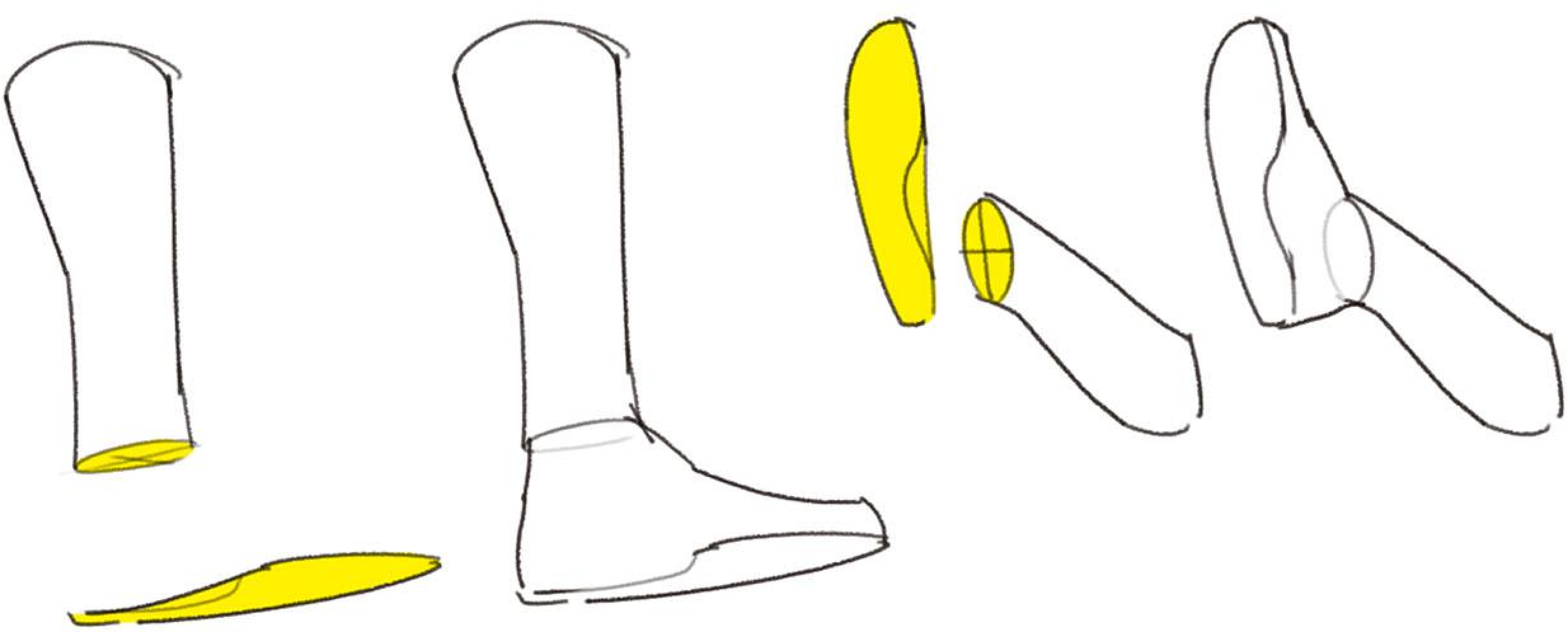


つま先を少し持ち上げて足の裏を見せると、見栄えのよい足になります。

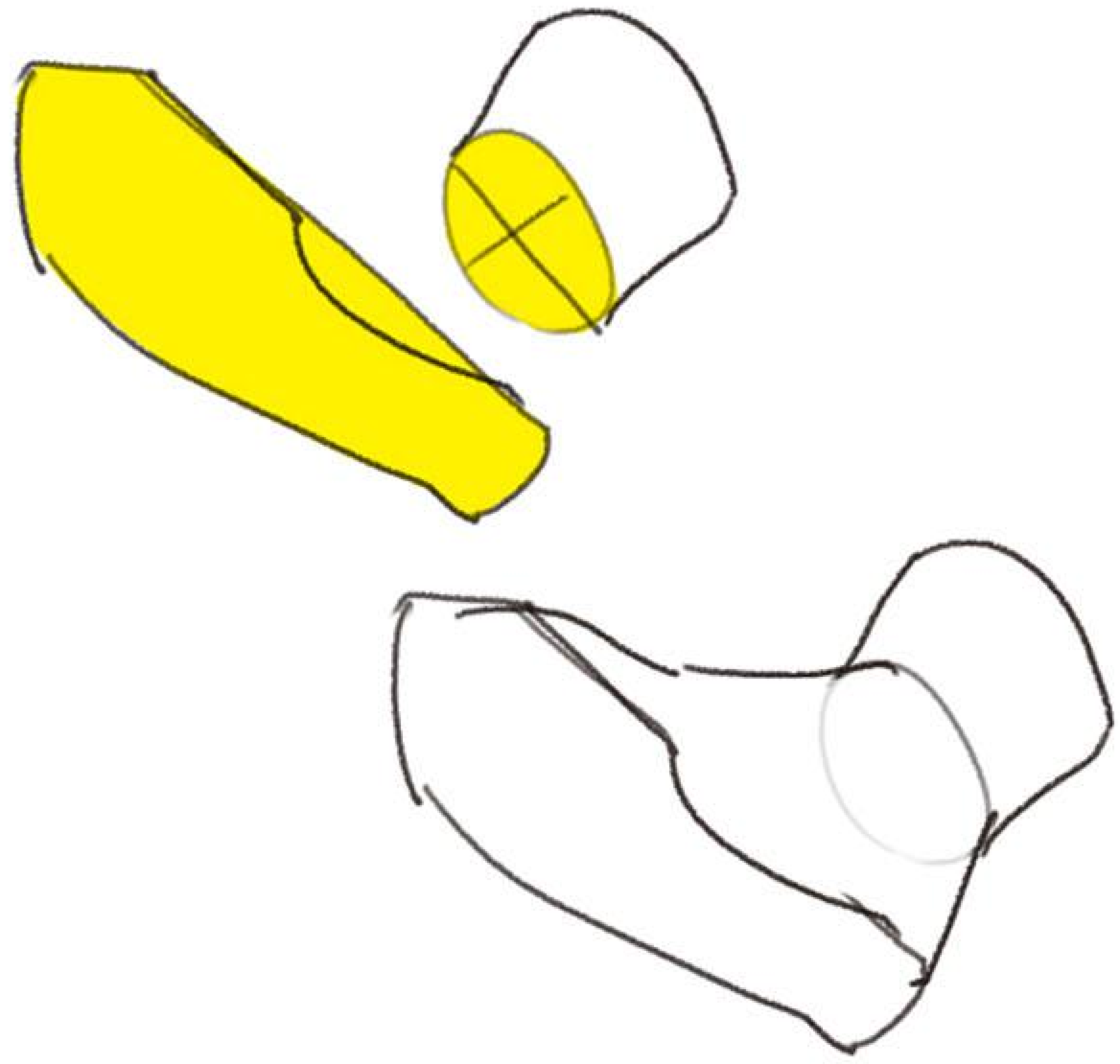




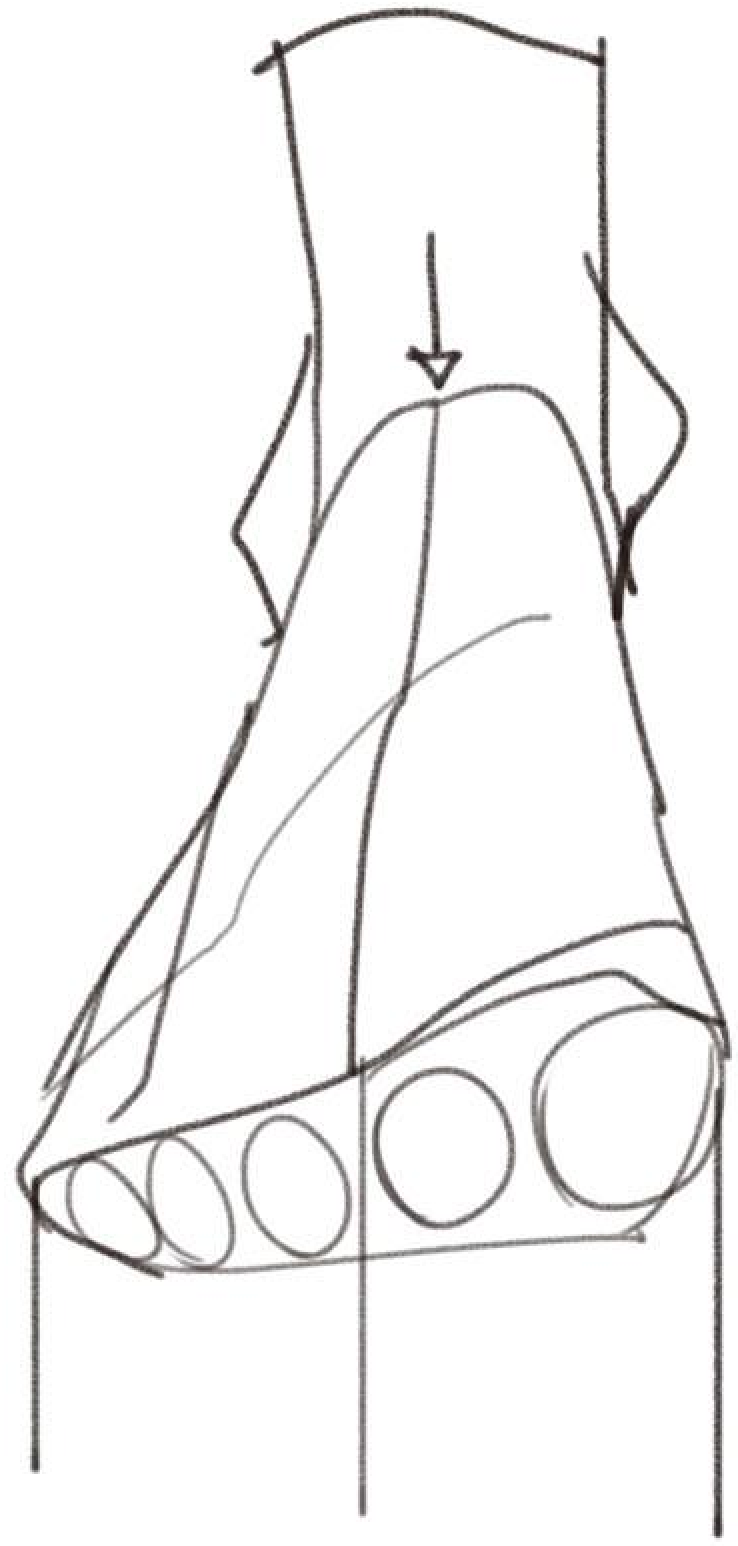
足裏が見える角度を描くとき、パースがかかった足首の断面と足裏の面の角度を一致させると描きやすいです。

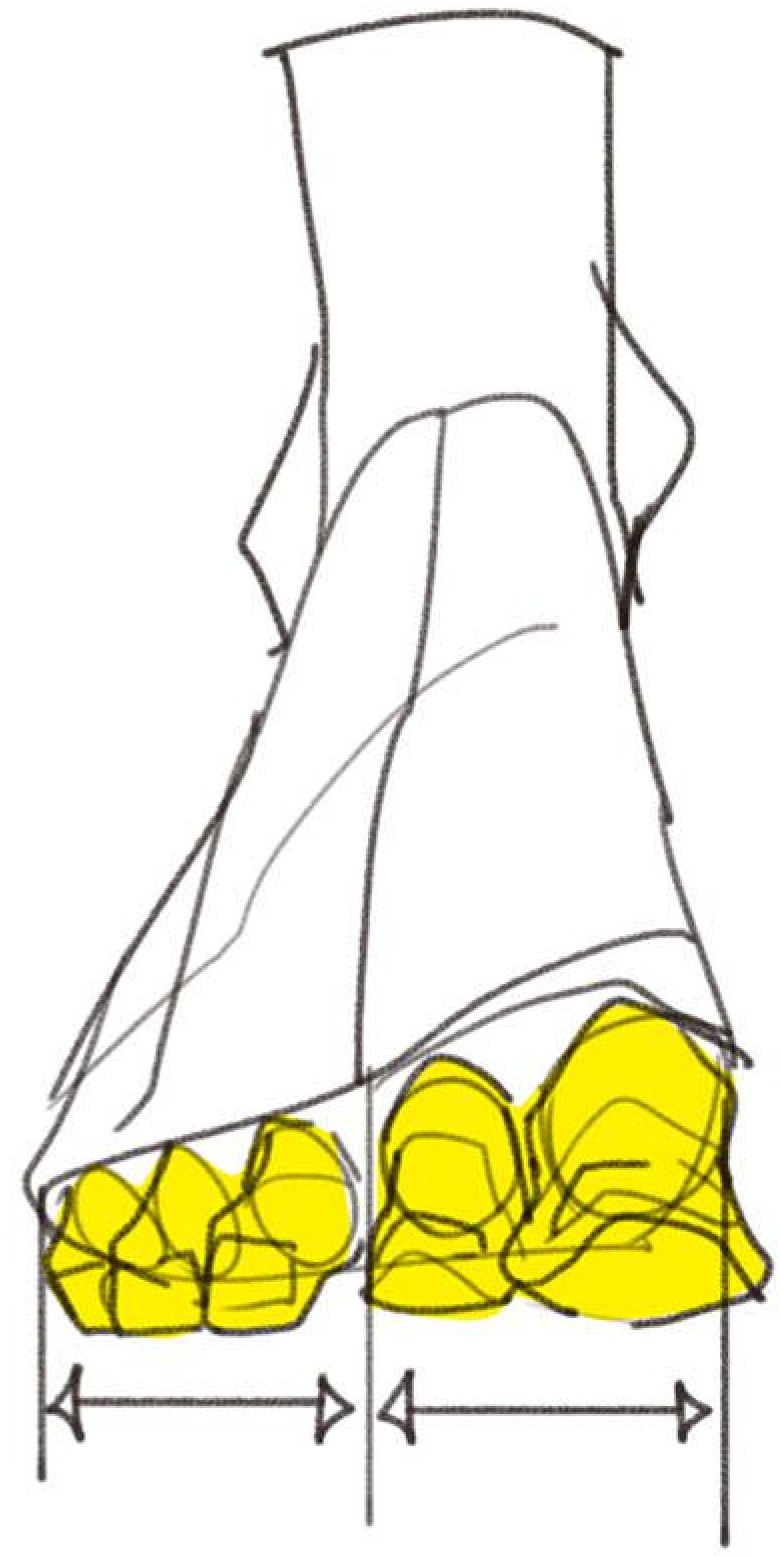


ただし、足首が上下に動くときは、足首、足裏の面の角度も変わります。



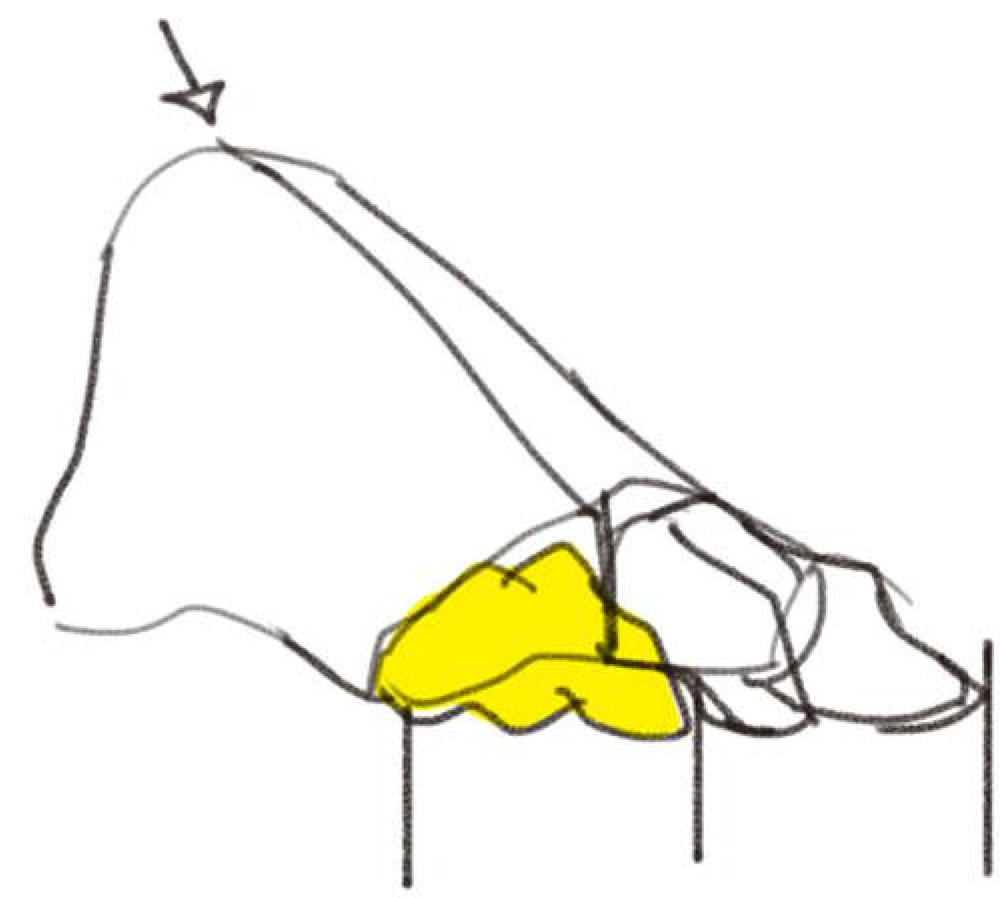
足





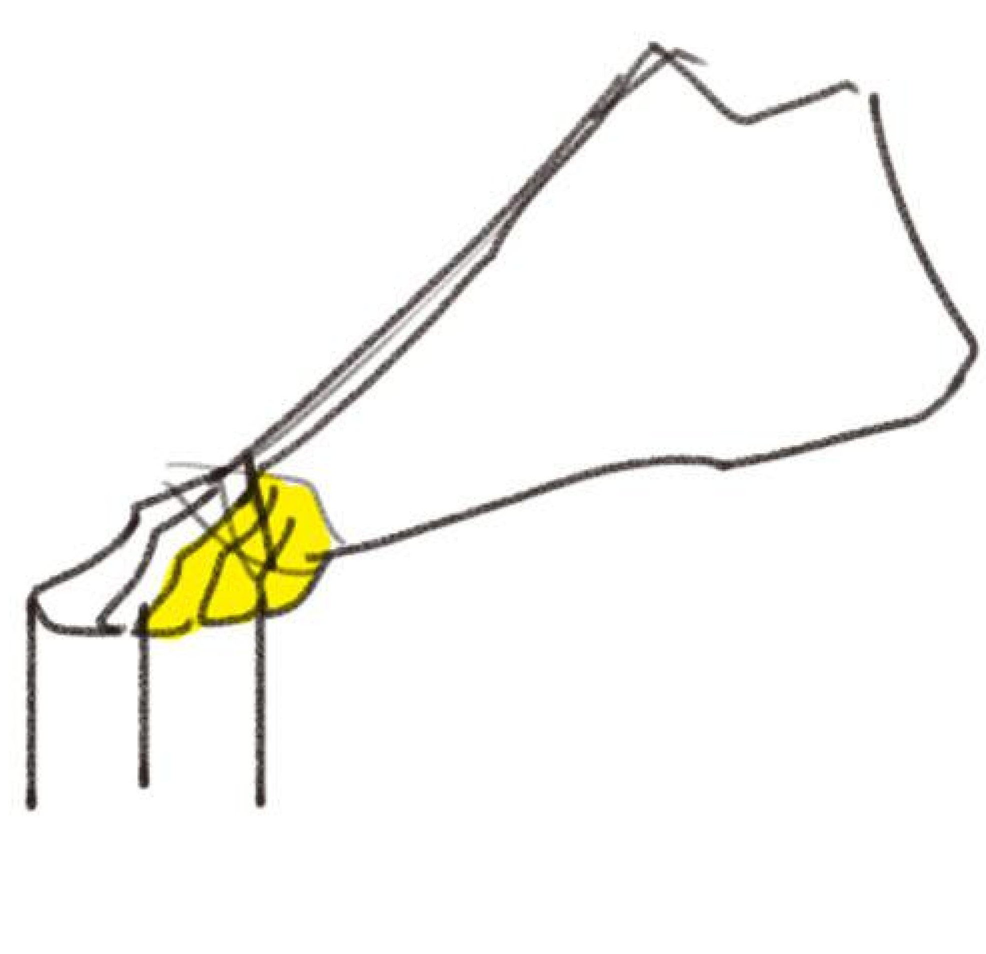


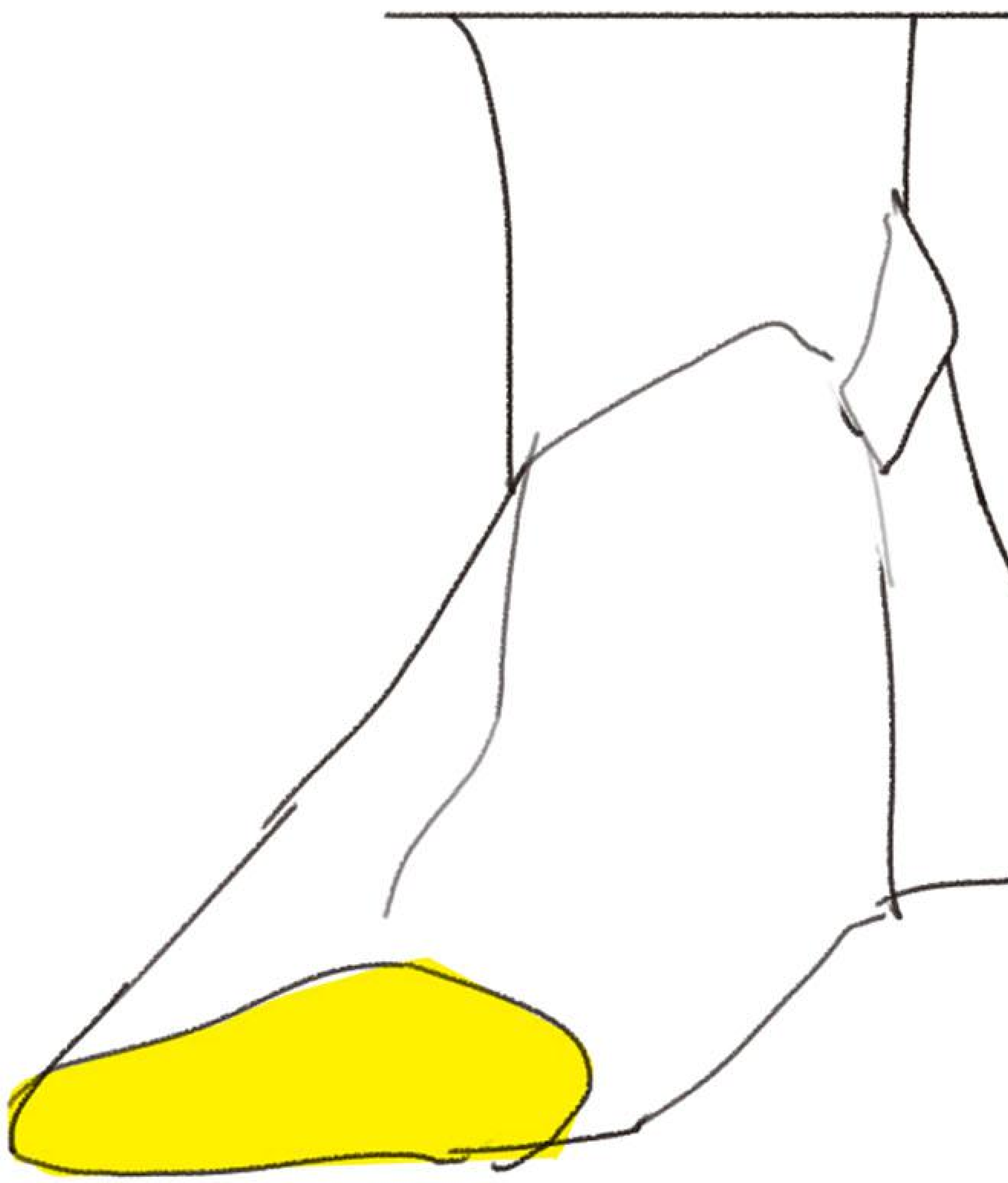
足を描くときに、足の甲の中心線を基準に「親指と人さし指」:「残り3本の指」を1:1の比率で分けると、ボリューム感を合わせやすいです。

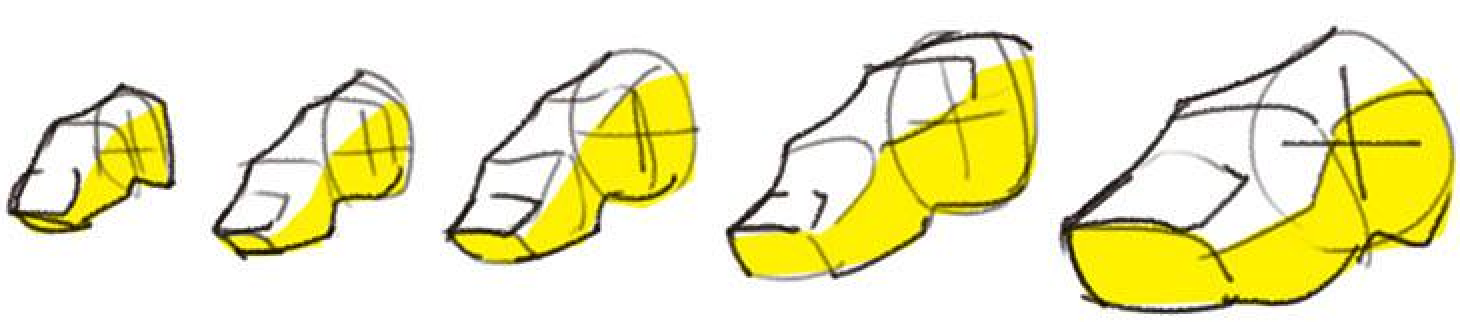






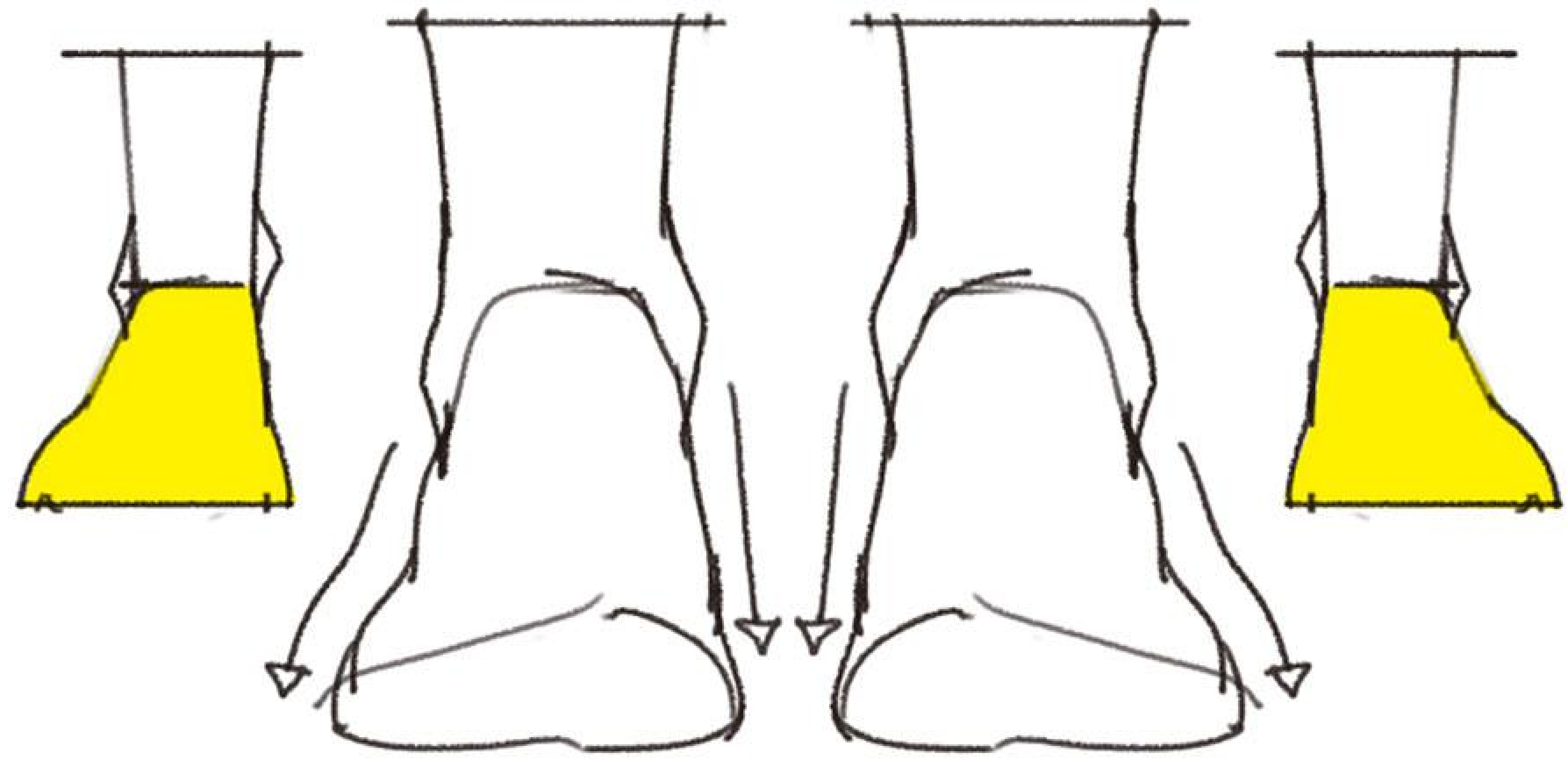




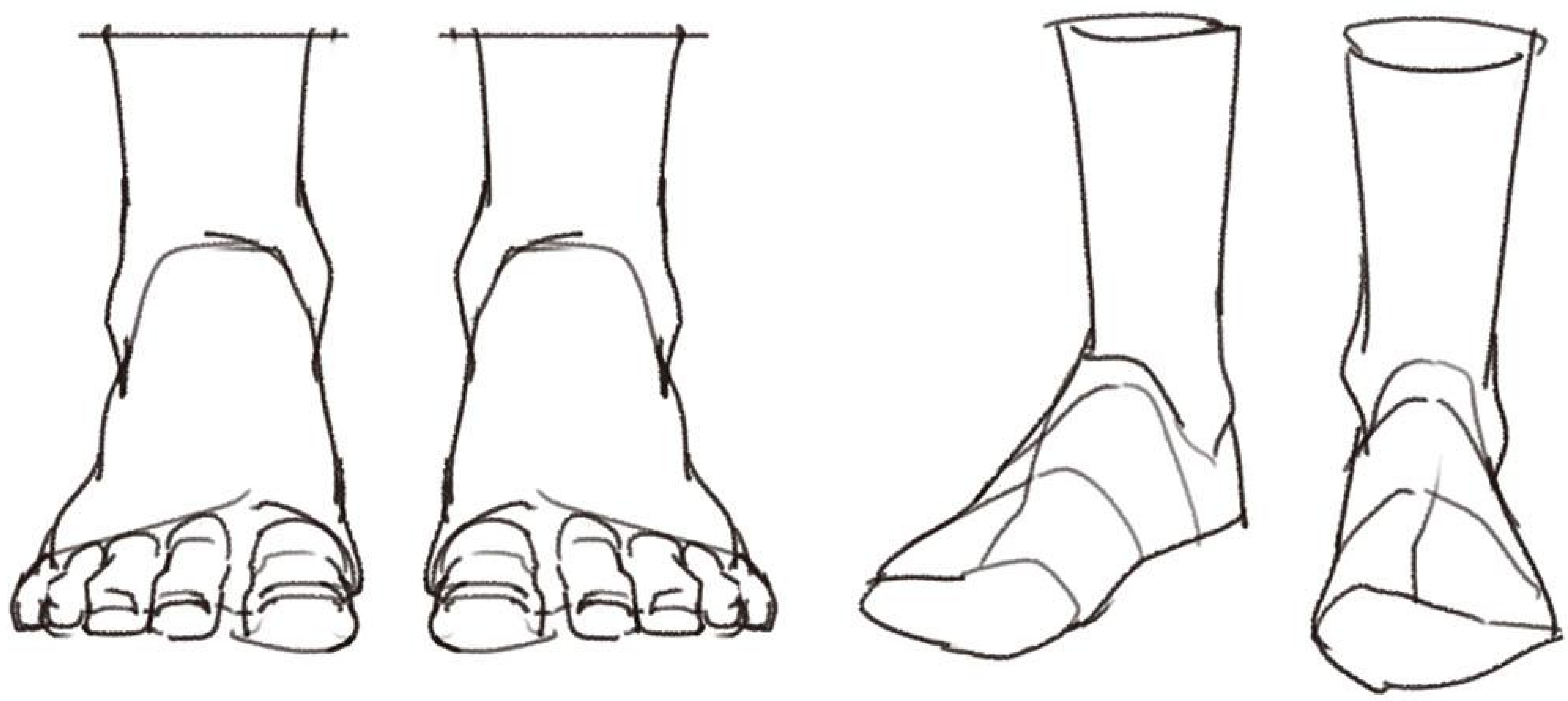


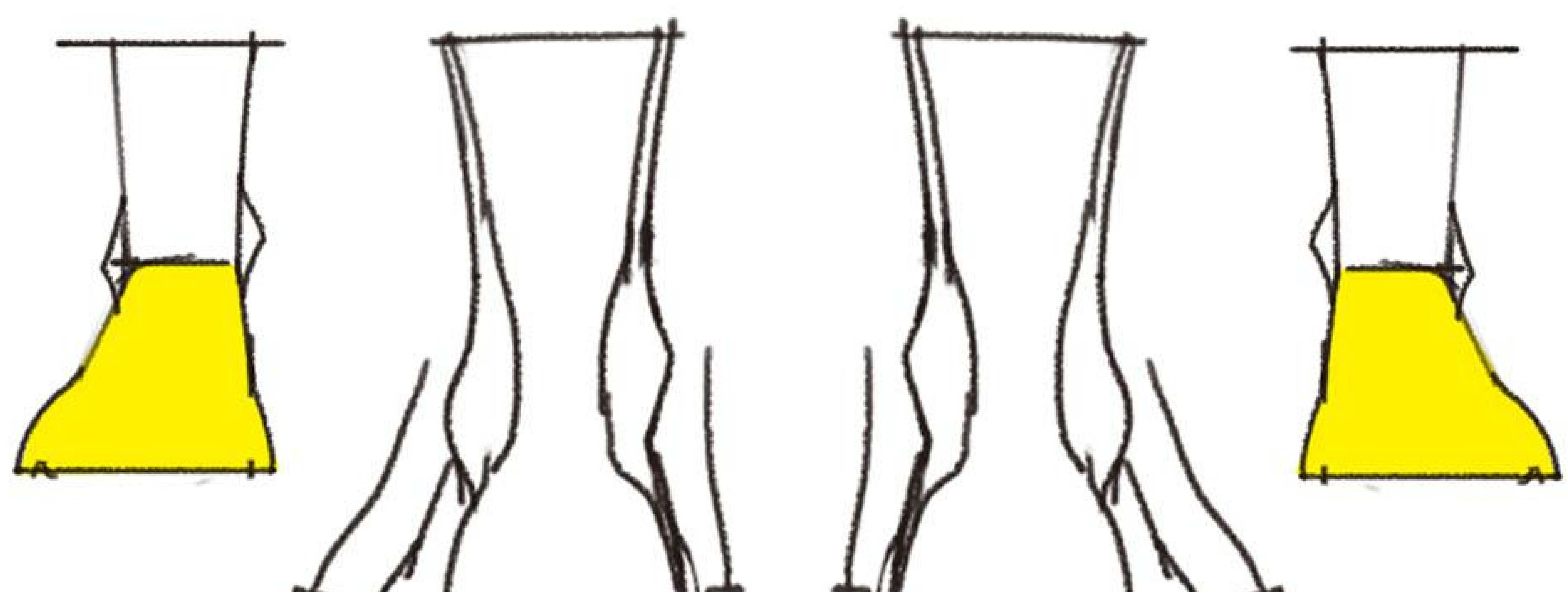
足が見える角度に合わせて、足指
の正面、上面、側面を意識しなが
ら足指のカタマリを描きましょう。



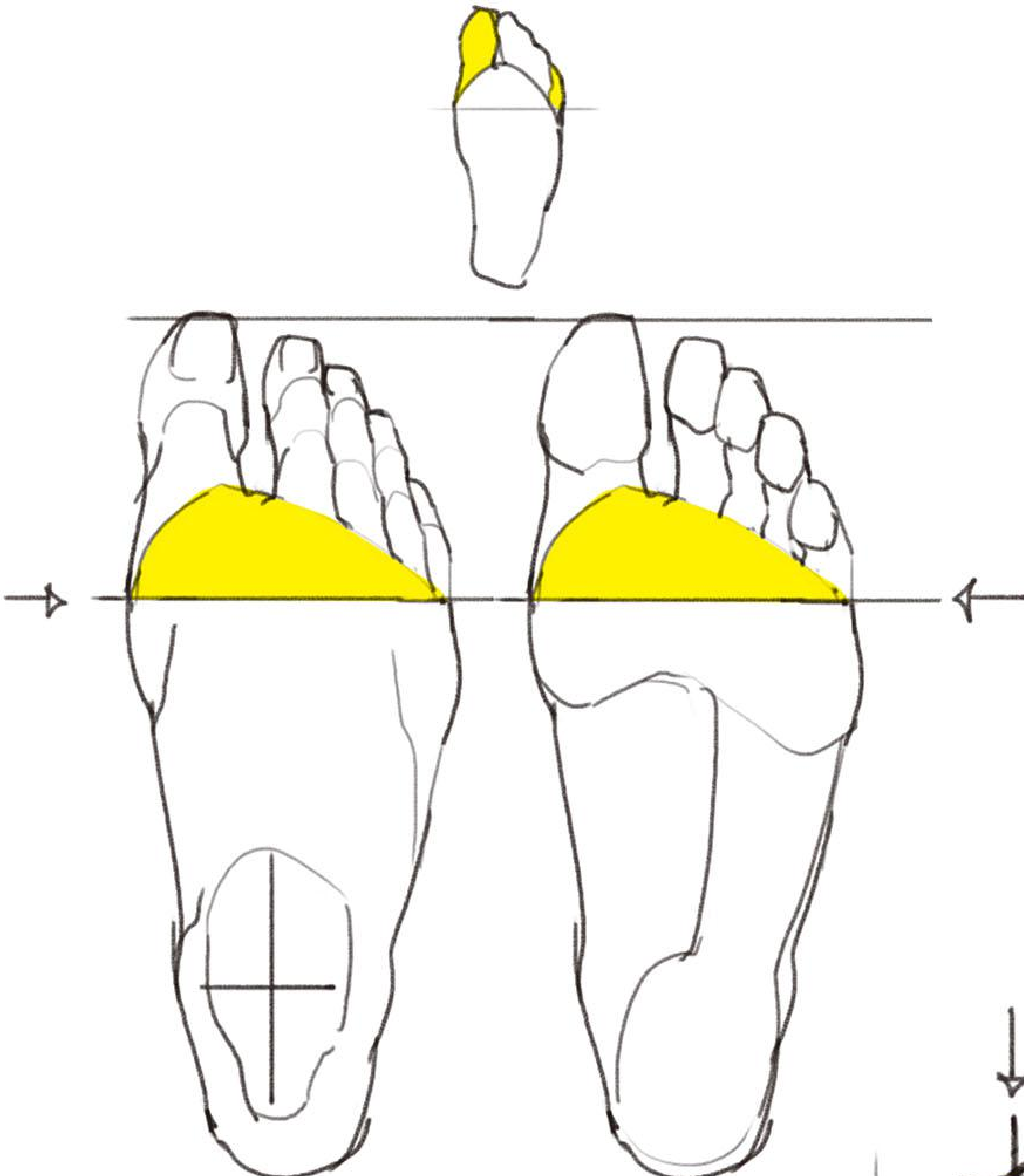


正面から見た足を描くときは、親指側の内側よりも小指側の外側をもっと傾けます。

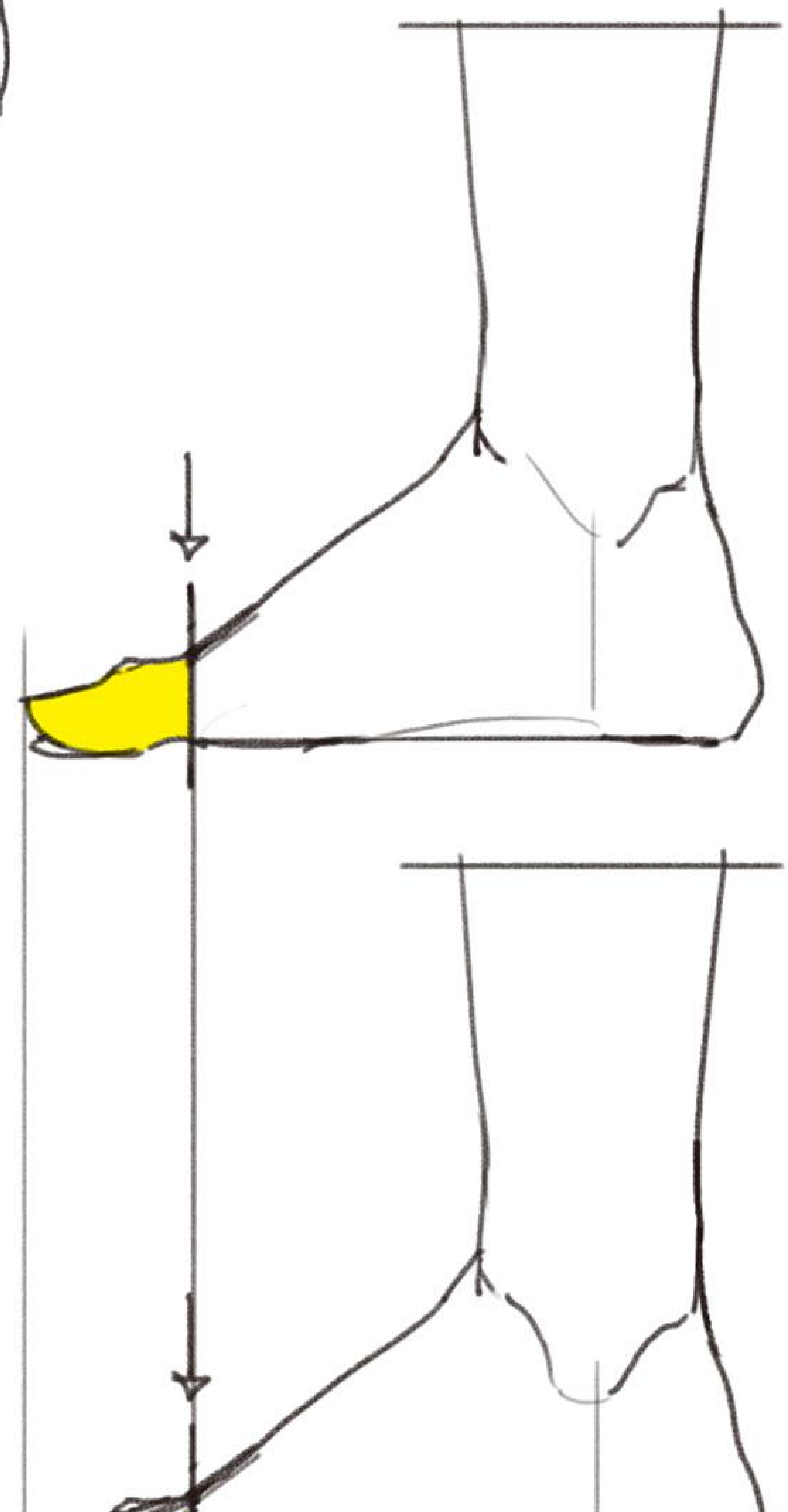


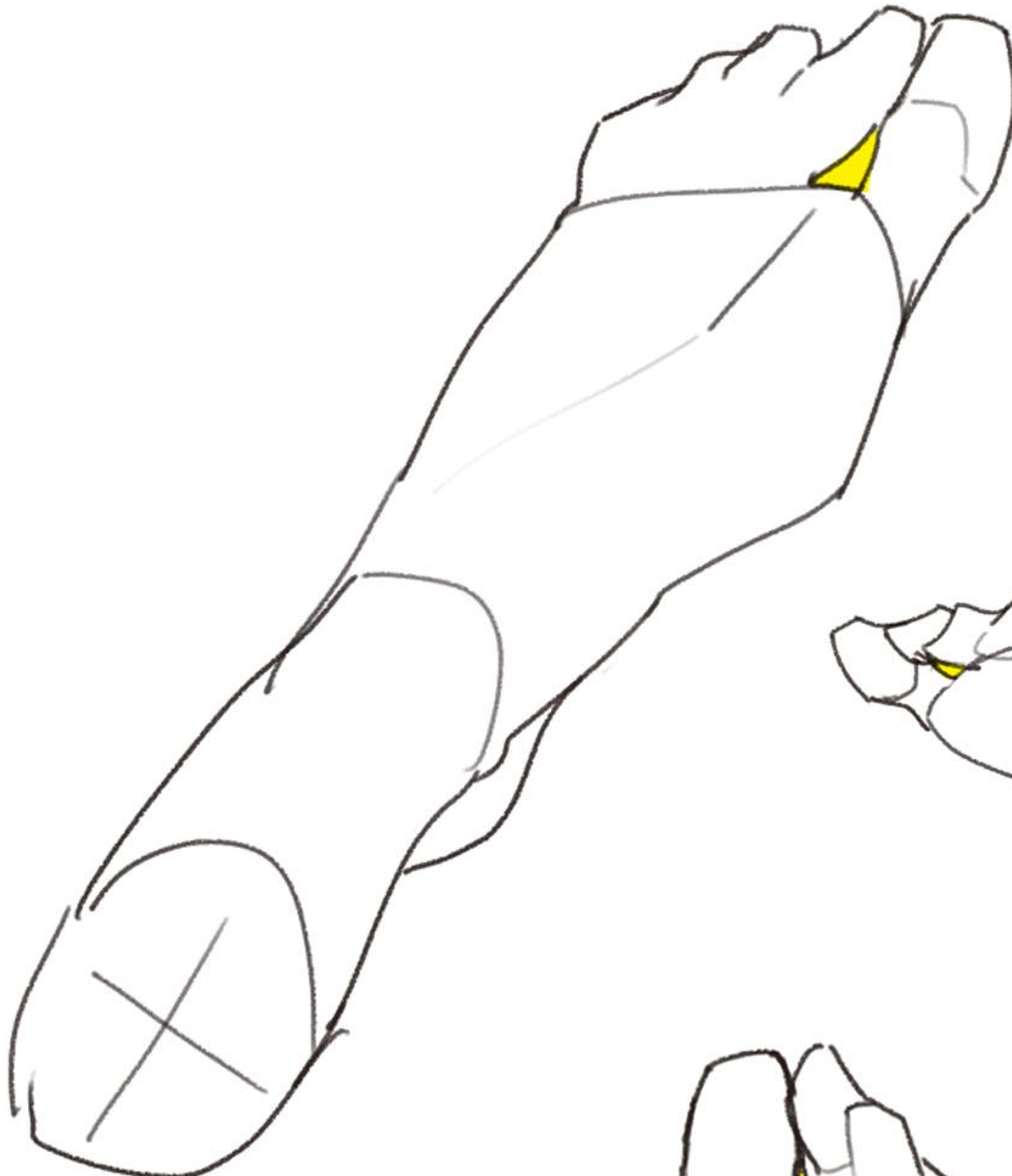


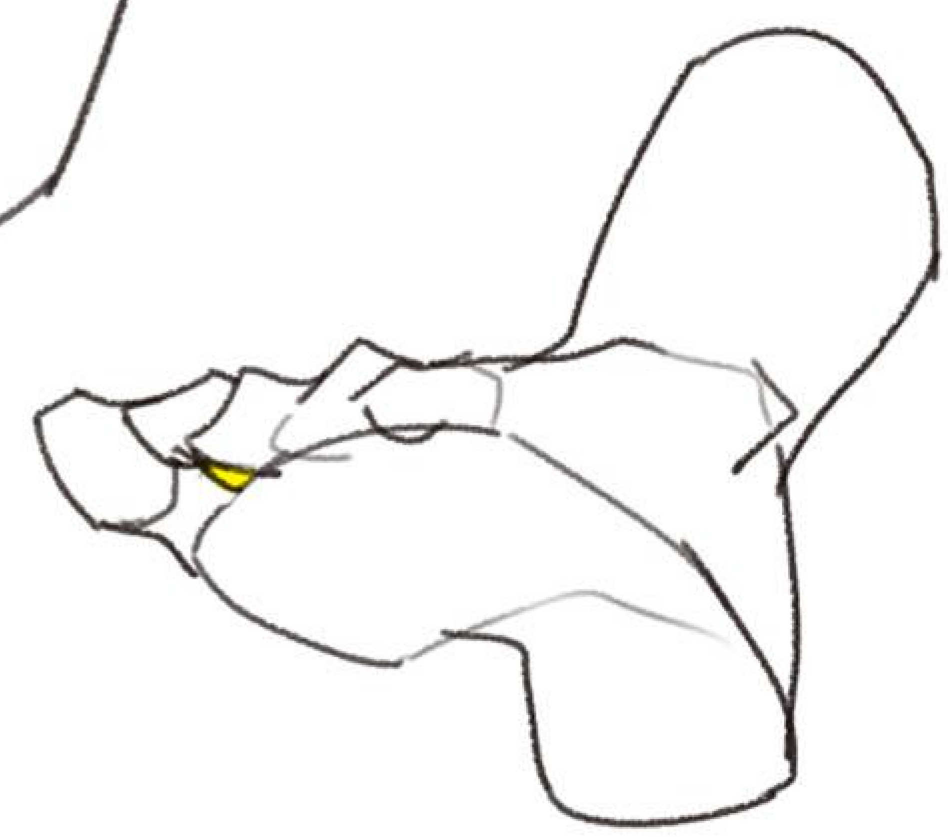
後ろから見たときも、足の角度に特に変わりがなければ、同様に傾かせます。

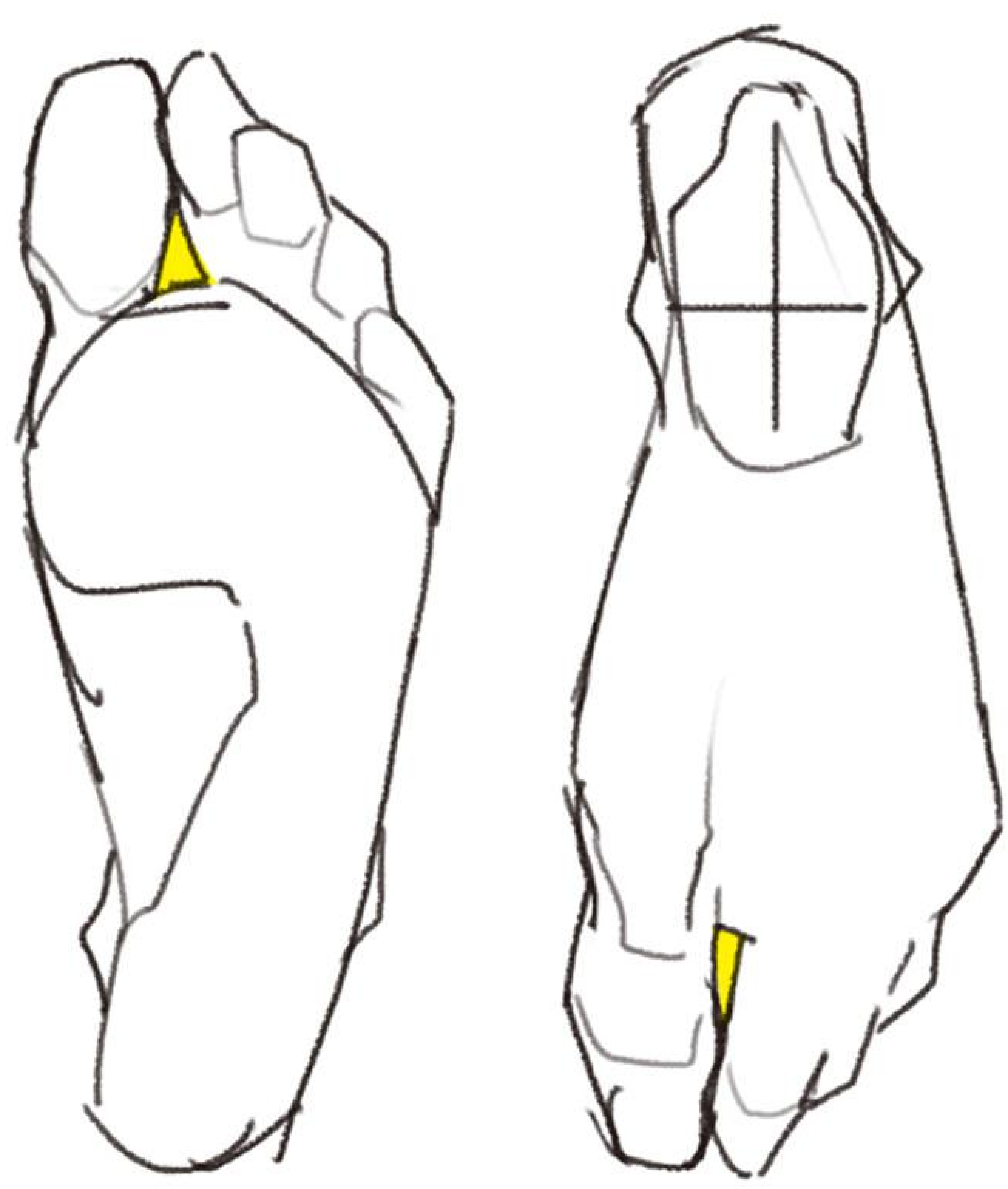


親指と小指の外側のシル
エットの付け根の位置を
水平に合わせます。





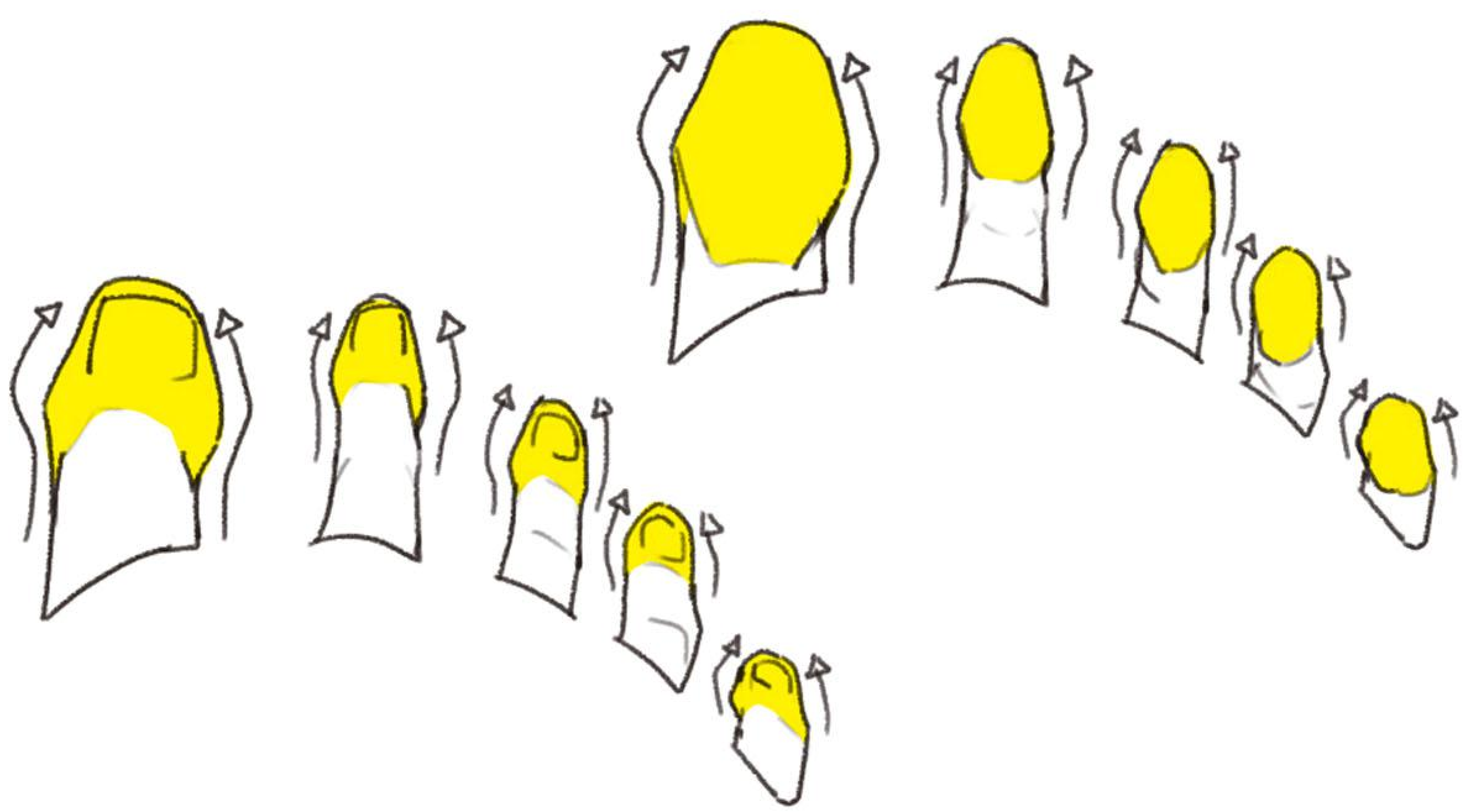


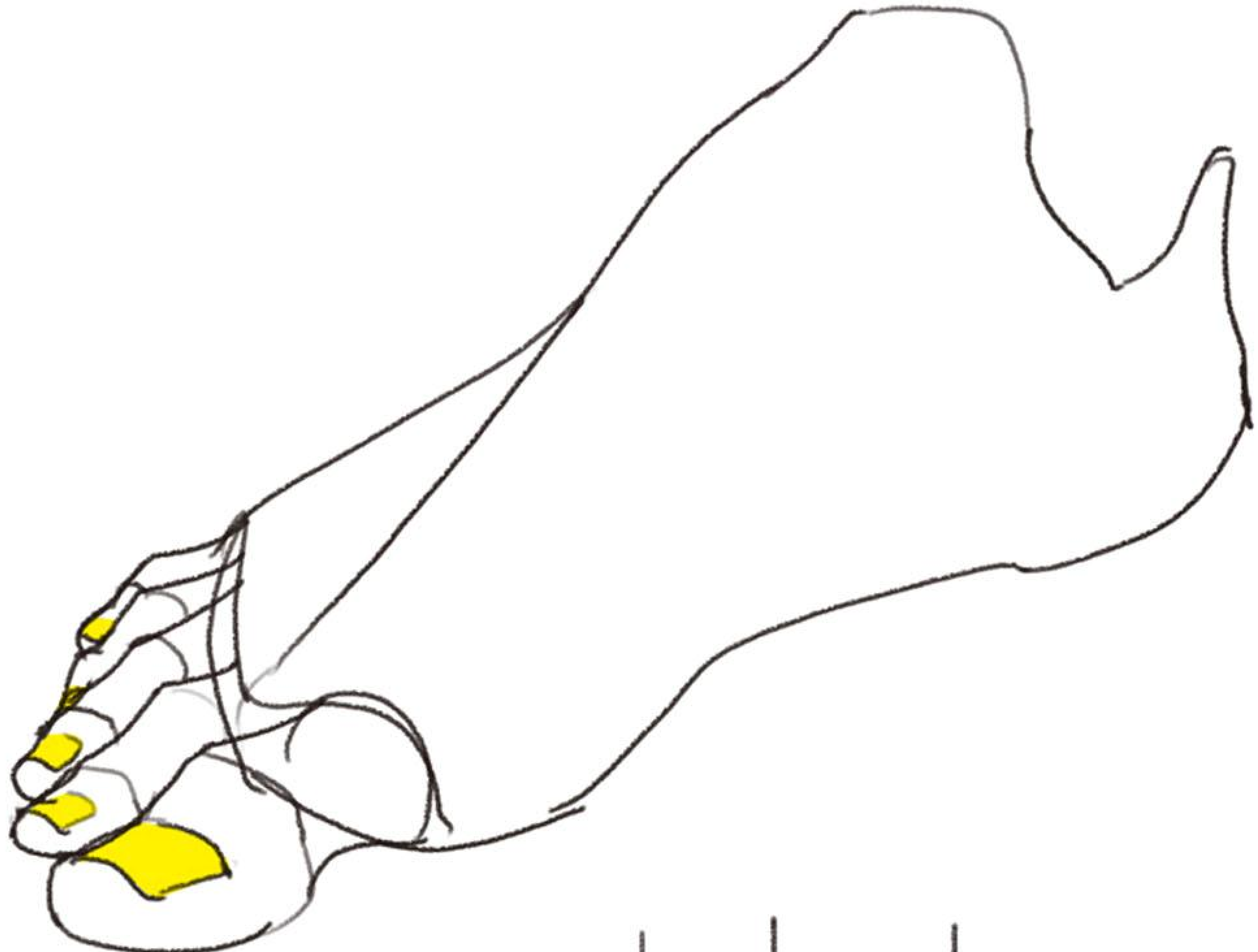


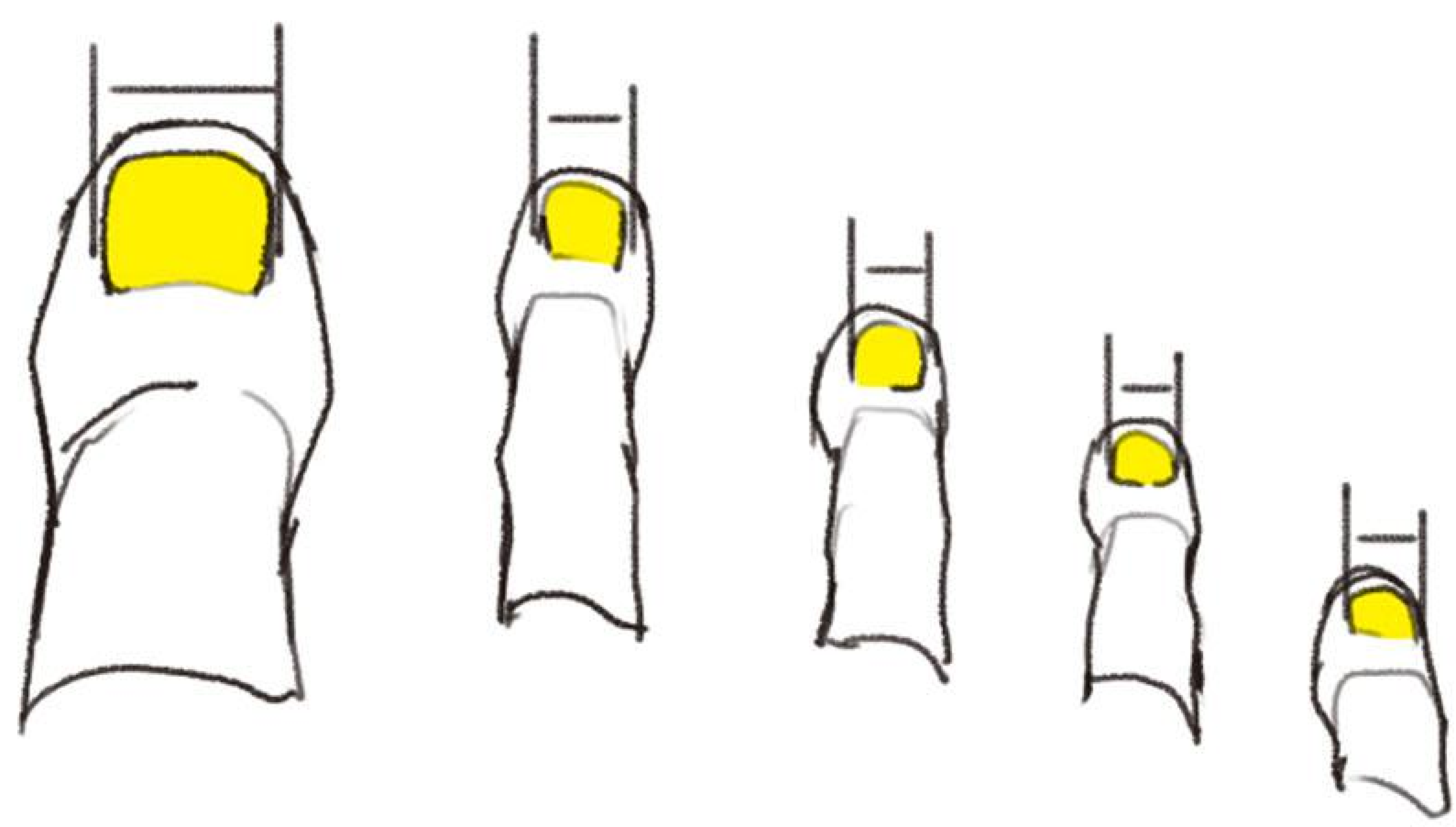
上面や下面から見える足を描くとき、親指と人さし指の間に、小さな三角形の空間を作ります。



上や下から見た足を描くときは、足指を少し膨らませて描くとよいでしょう。

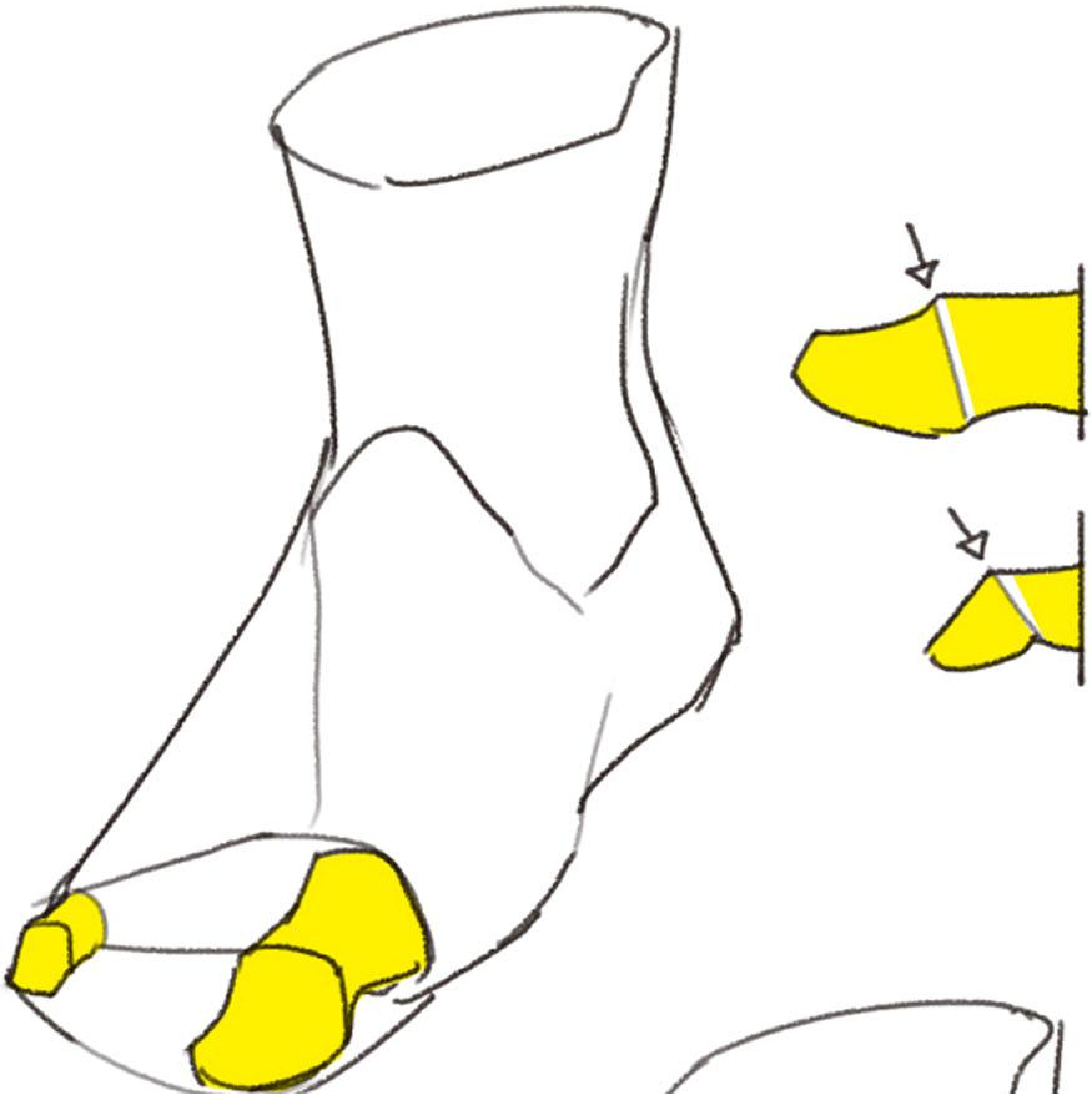






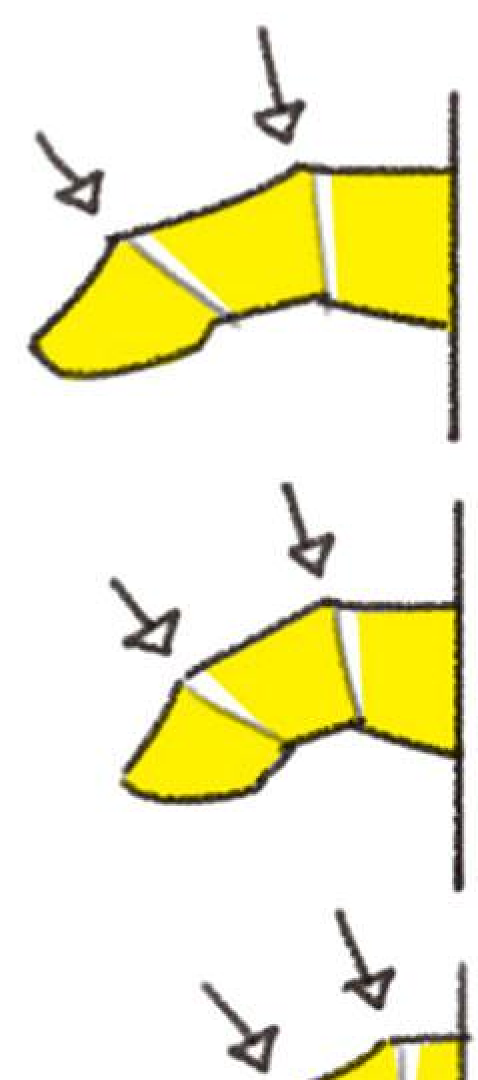


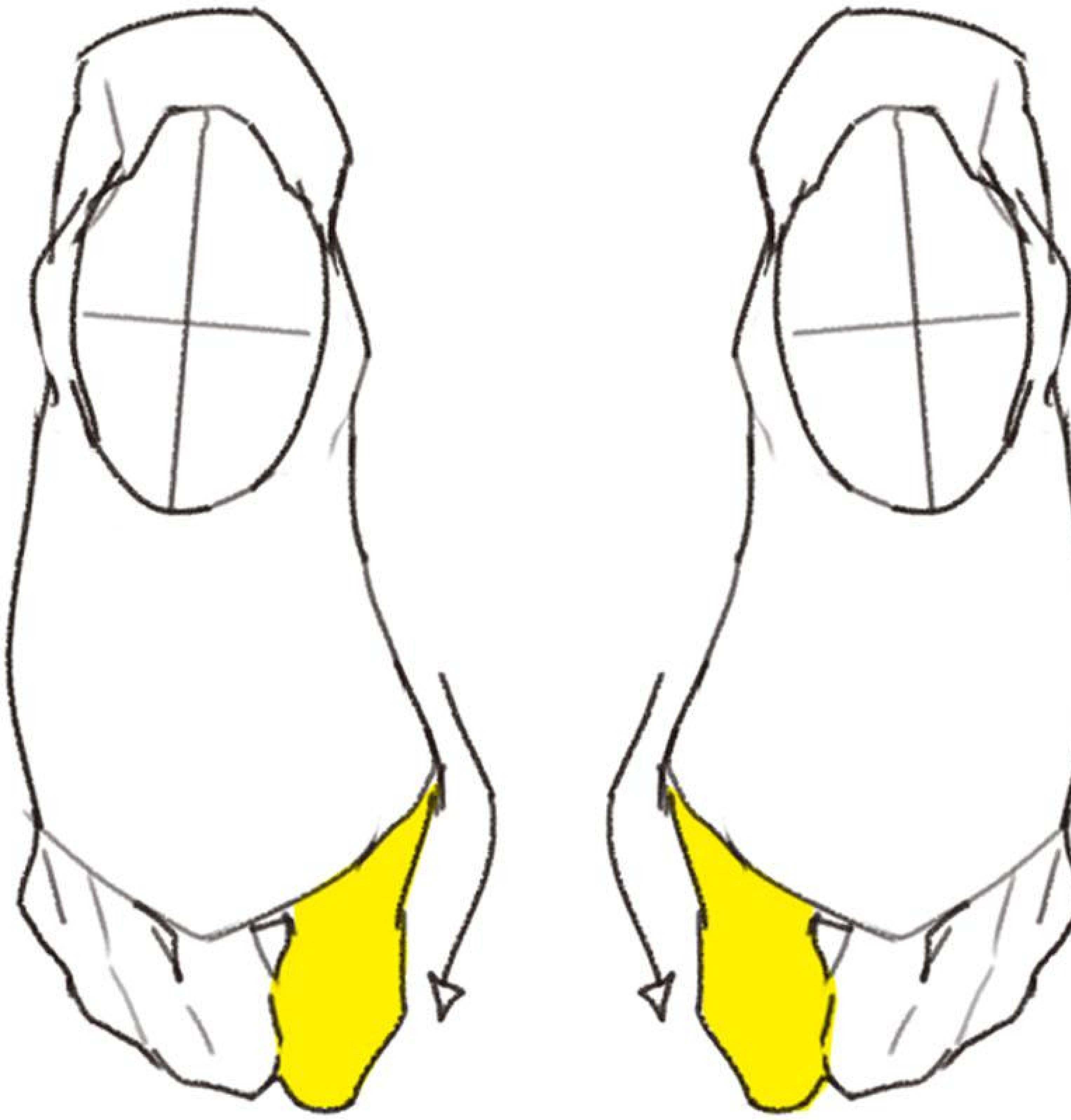
平均的に、手の爪と違って、
足の爪は横幅が縦の長さ
よりも、やや広いです。



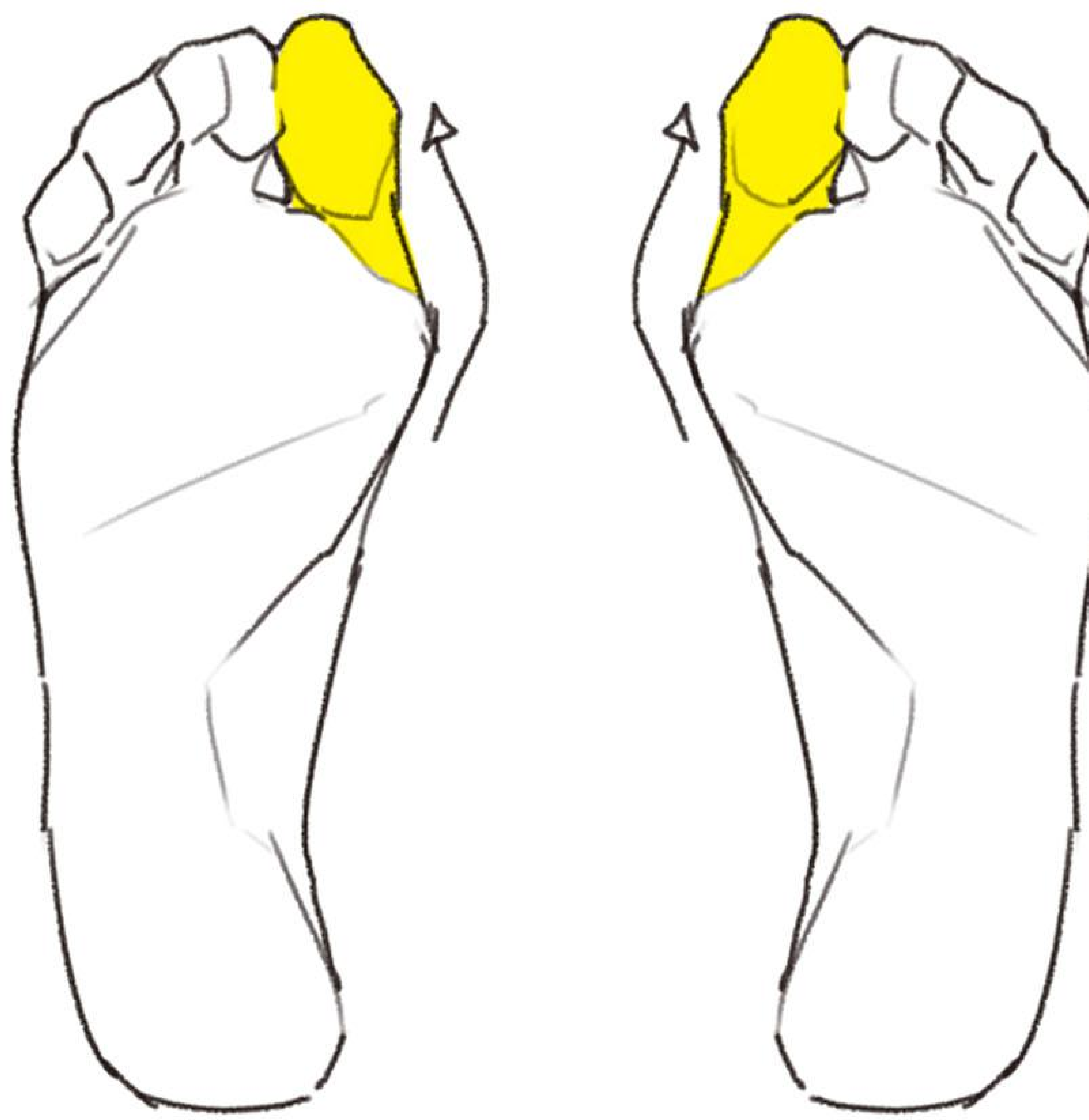
親指と小指は関節を1回
曲げ、残りの3本の指は関
節を2回曲げて描きます。

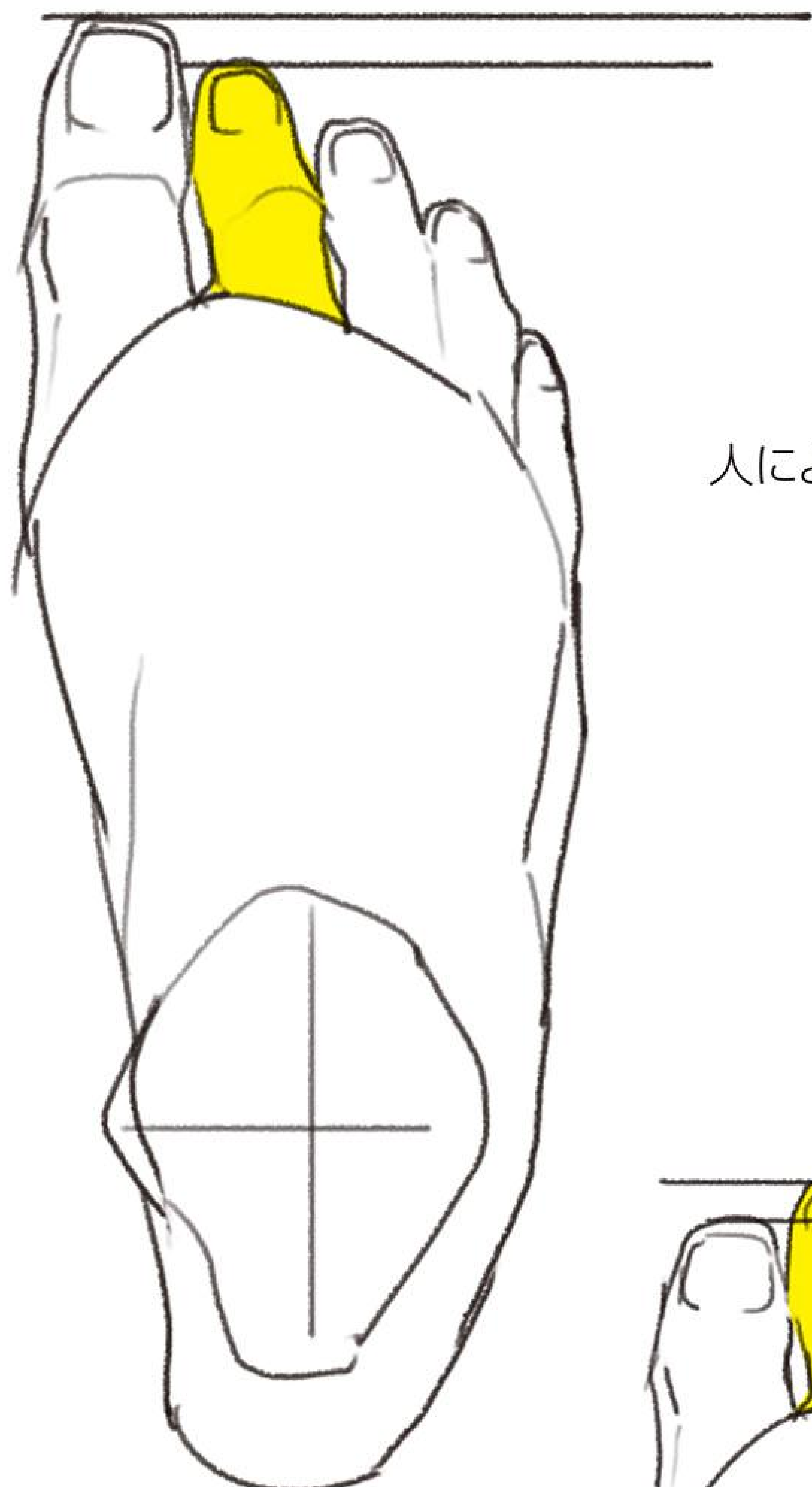




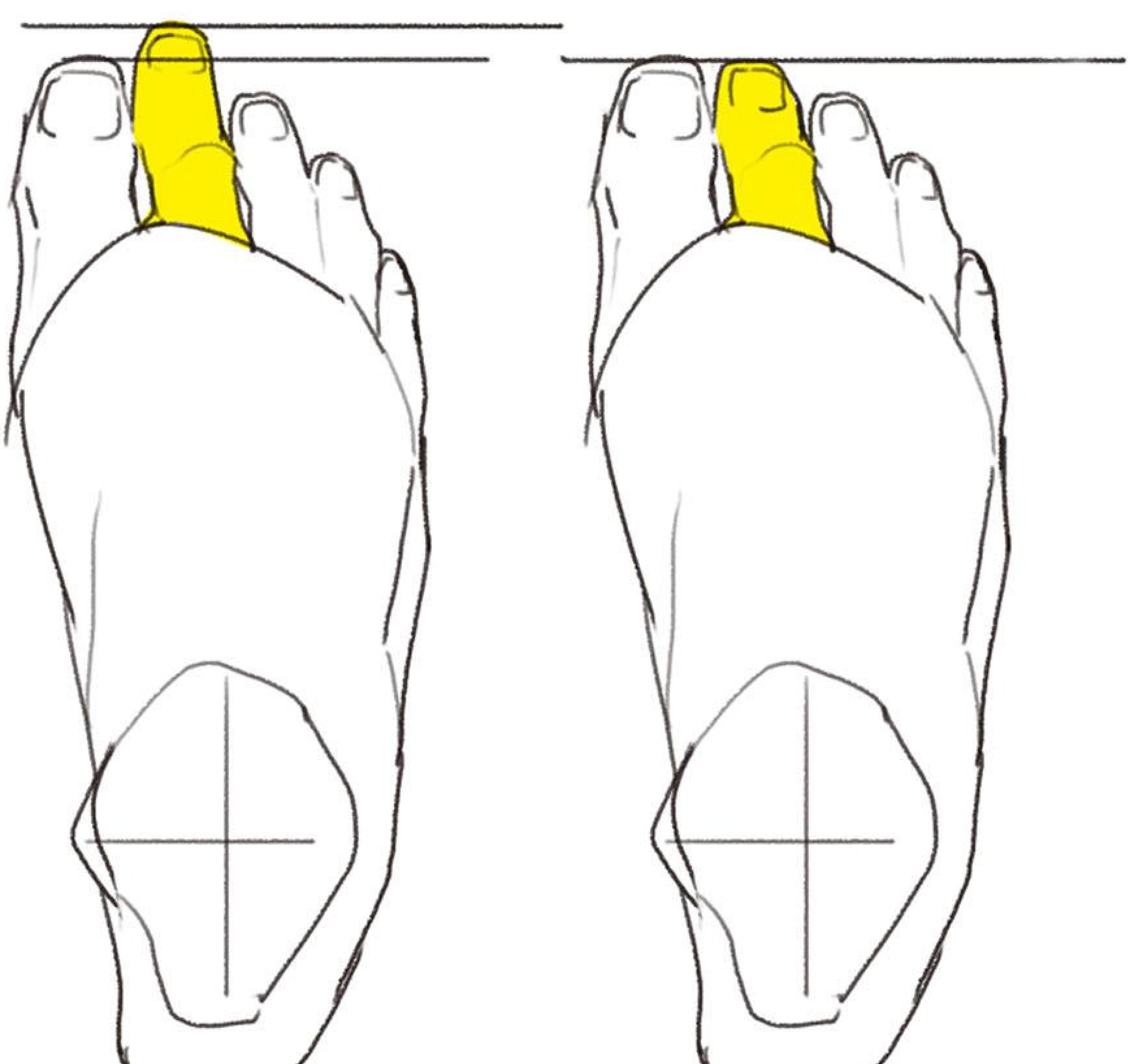


親指は内側に少し
曲げて表現します。

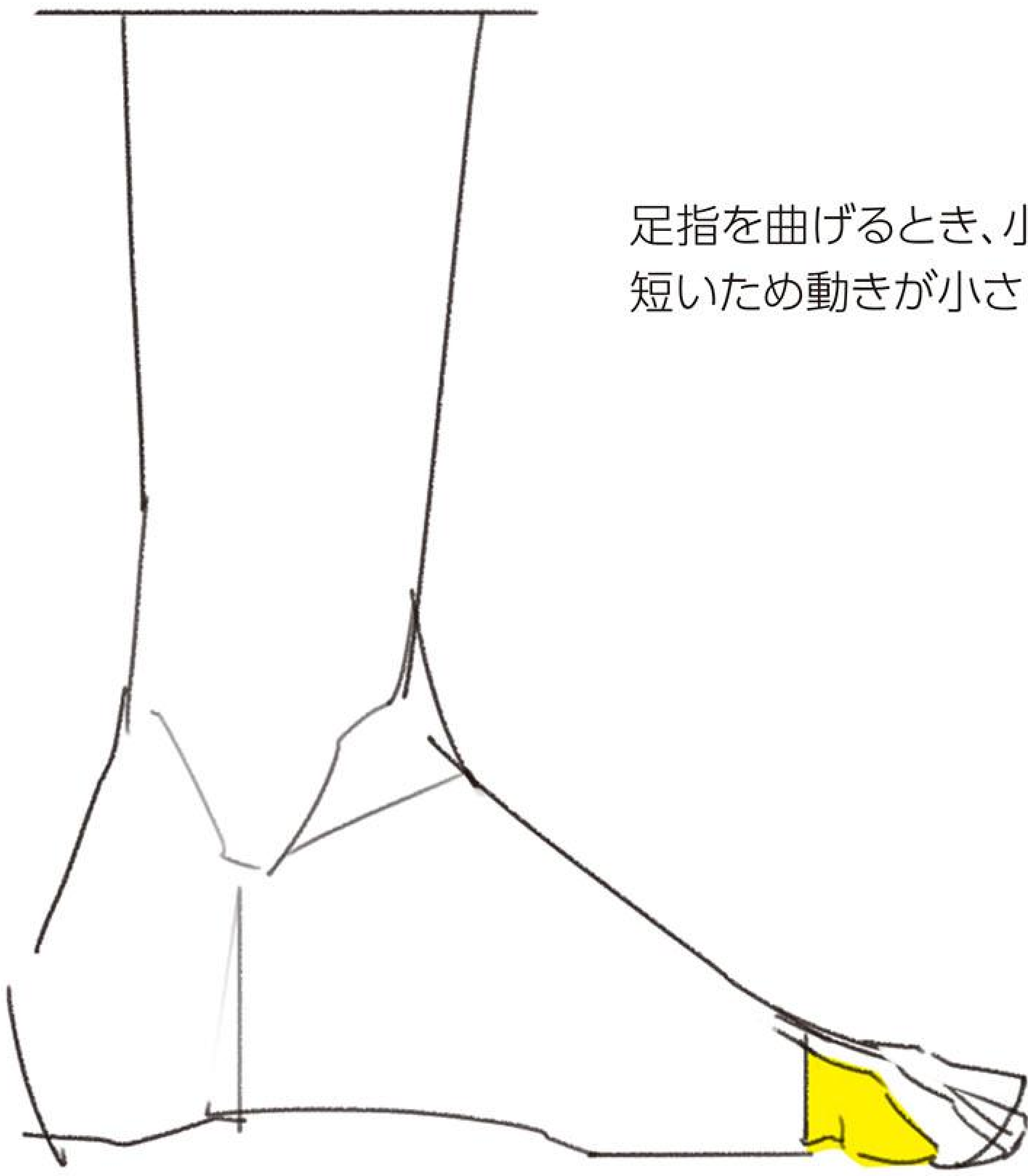




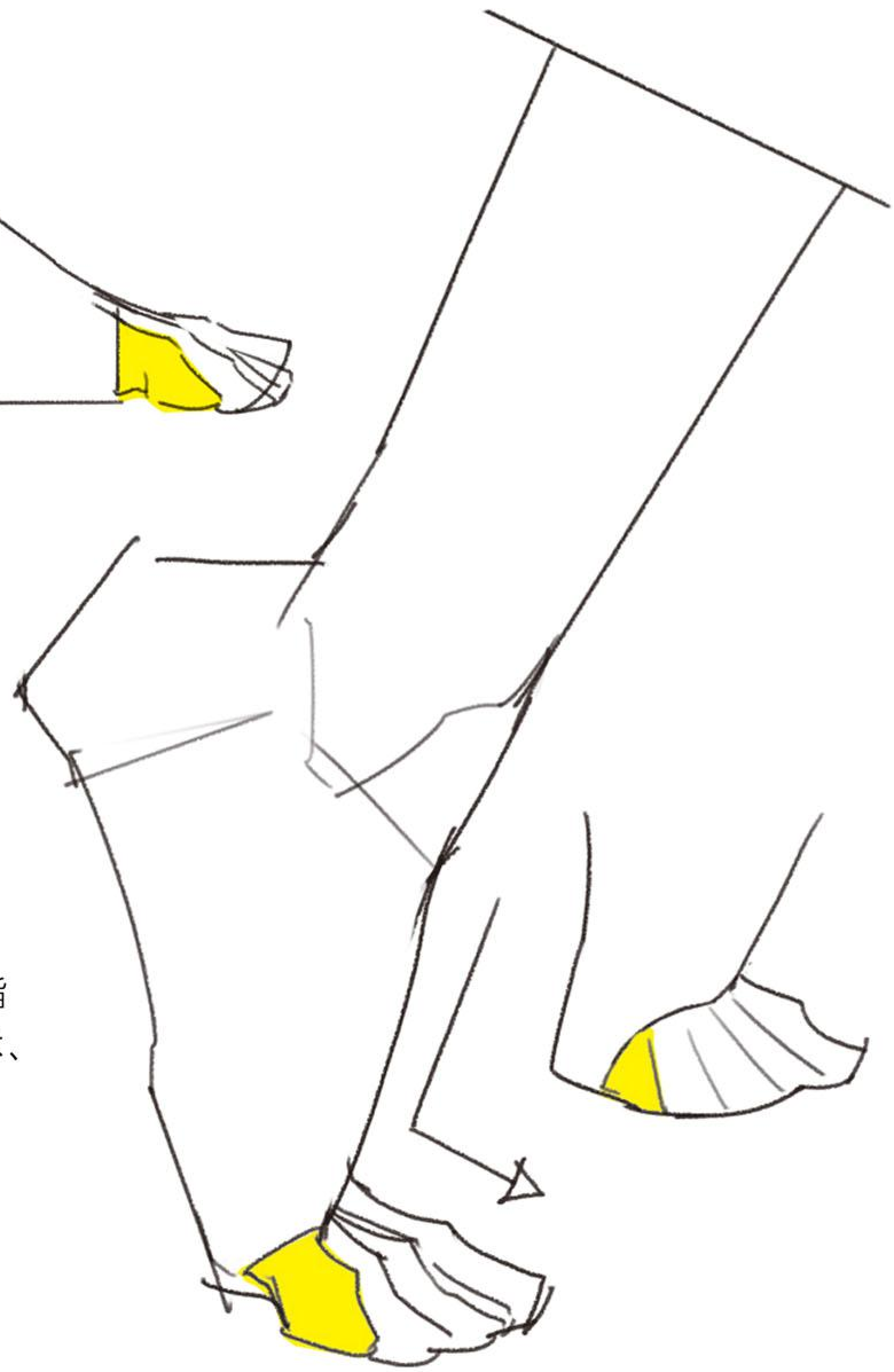
人によって人さし指の長さが違います。



親指からゆるやかに短く
なるように描くと、見栄え
がよいです。



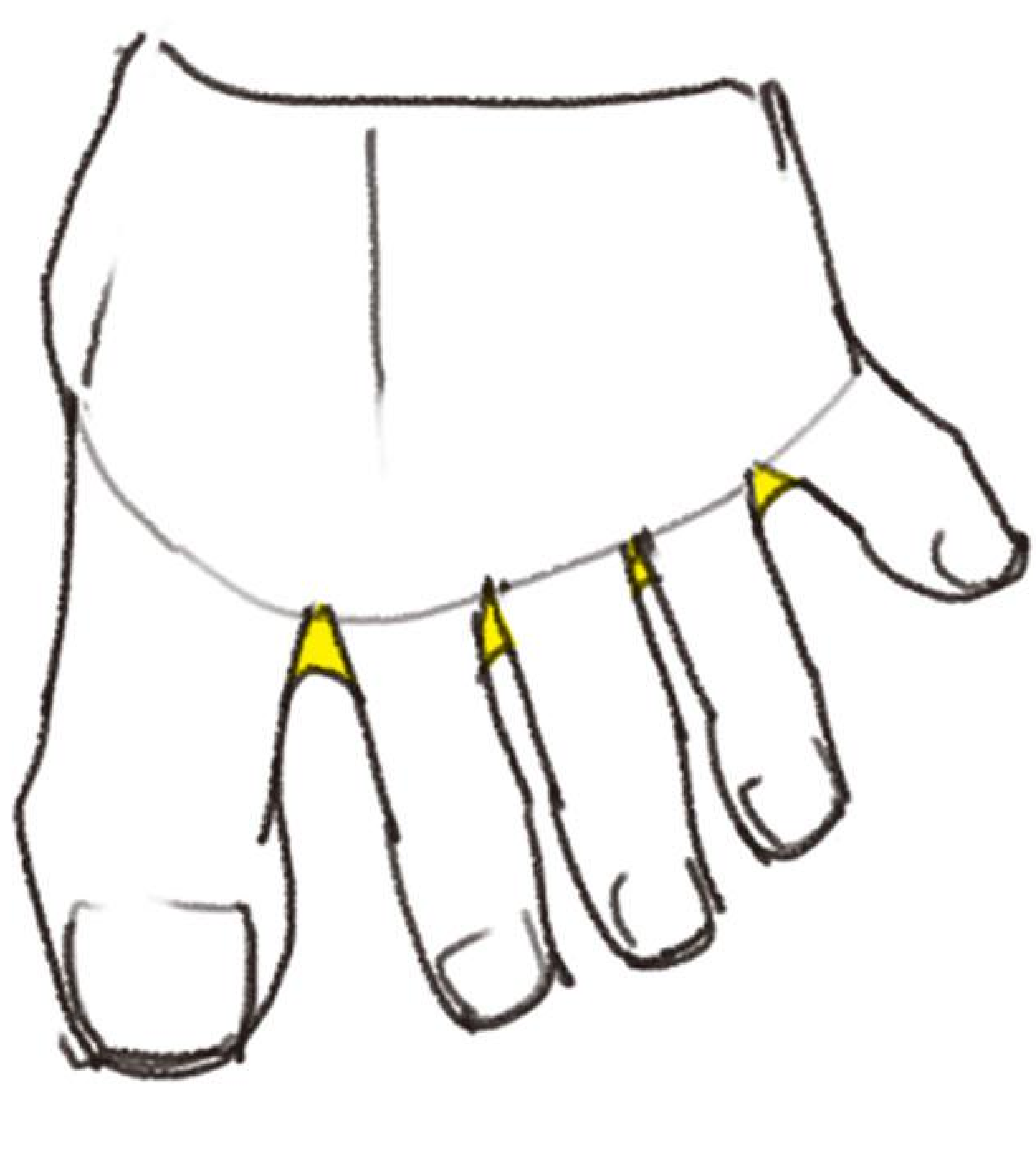
足指を曲げるとき、小指は一番
短いため動きが小さいです。



反対に親指は長いので、親指
を曲げる動作を描くときは、
はっきりと表現します。

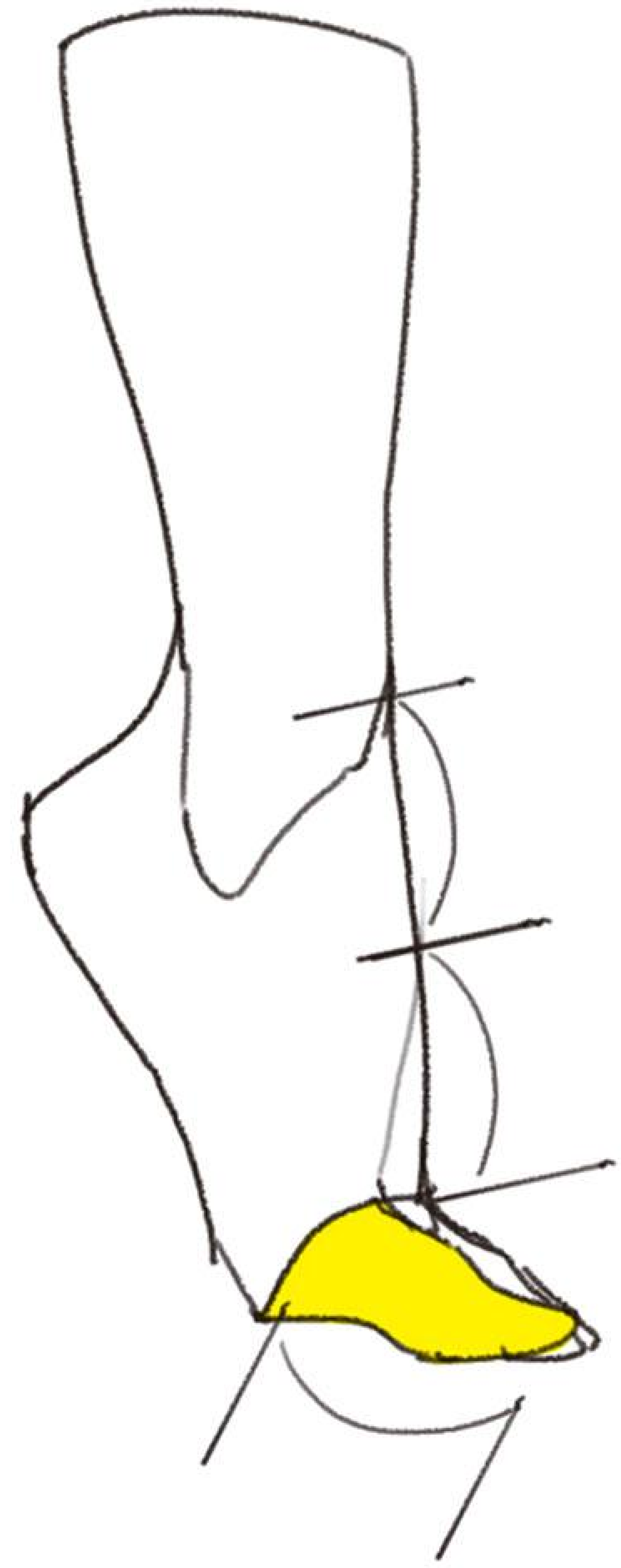






足指を両側に広げると、親指は前に向き小指は外側を向きます。真ん中の3本の指はあまり広がりません。

足指を曲げたポーズを描くときに、短くまたは長く描いてしまう場合があります。

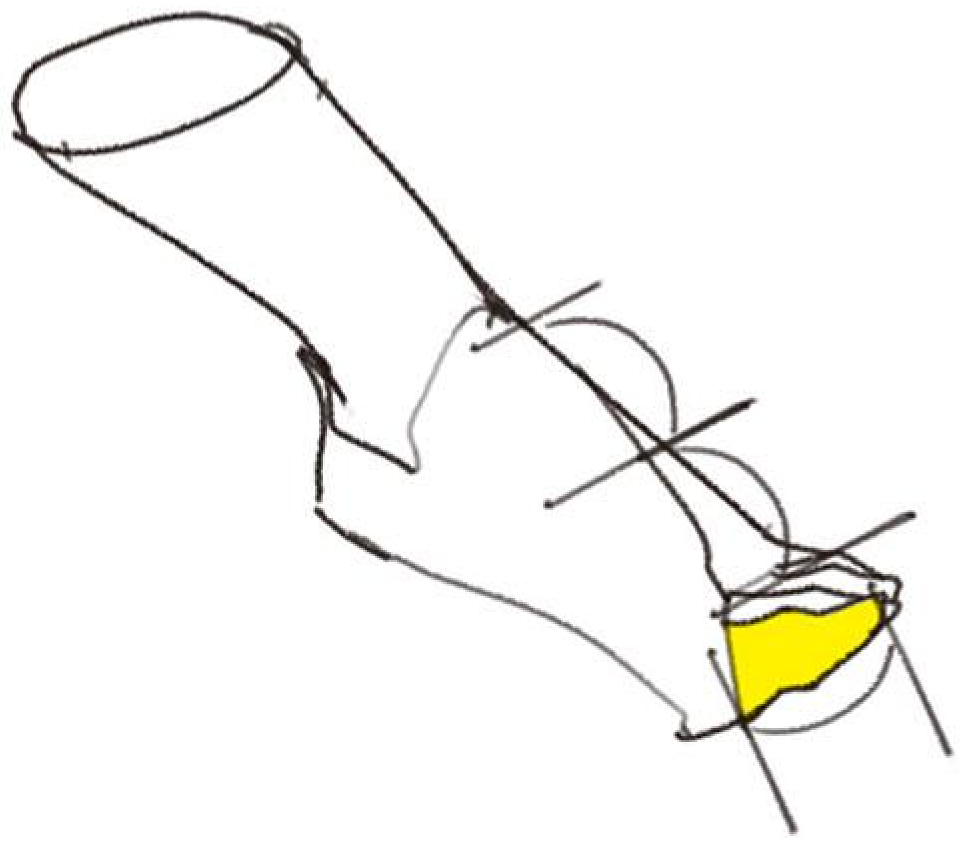






曲がる親指の長さは、だいたい足の甲の1/2程度を意識すると簡単に描けます。



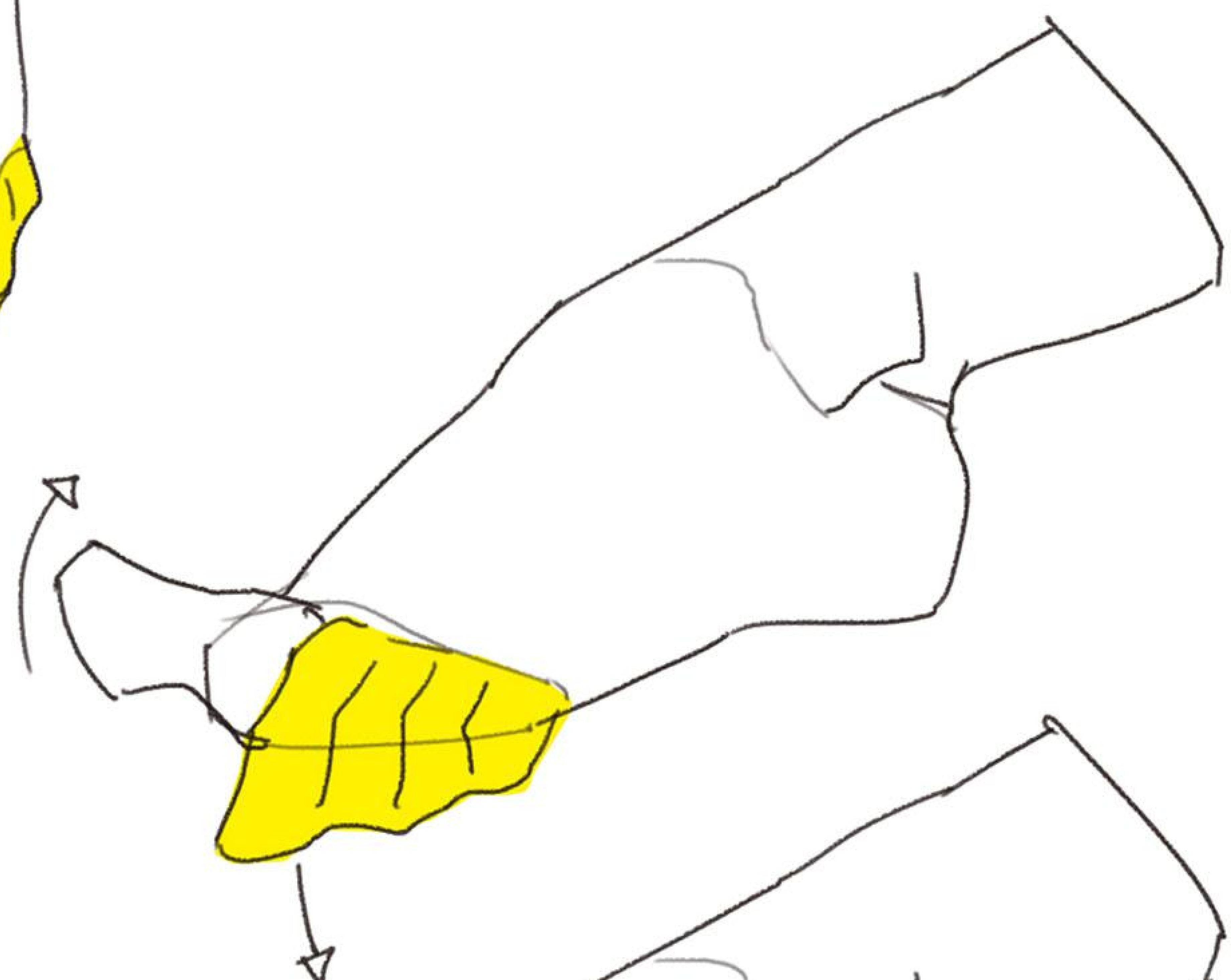


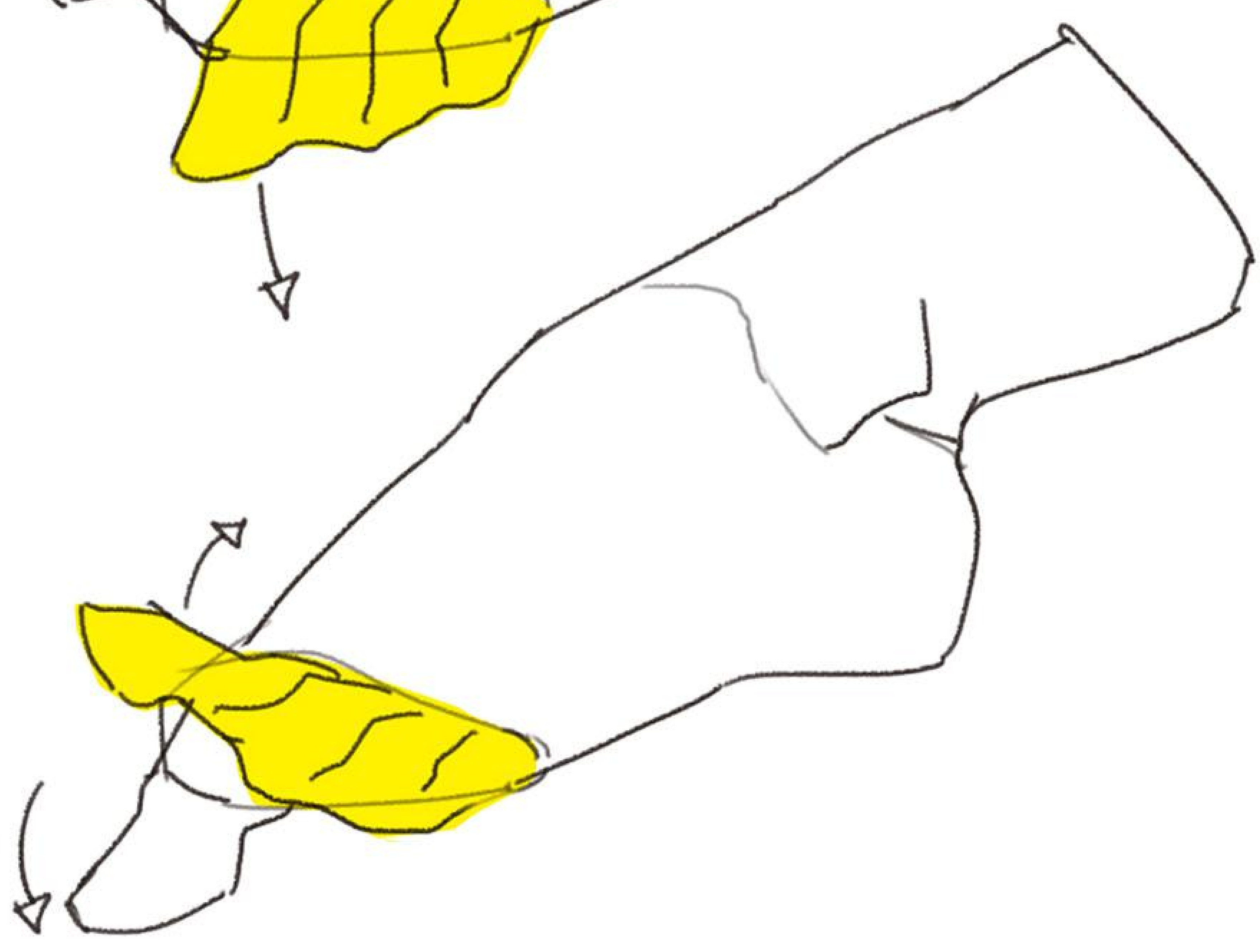


ただし、正面や後面から見るときは、パースがかかった長さを意識しましょう。

足指を動かすときは、手の指と違い、ひとつのカタマリでまとめて動きを作ります。



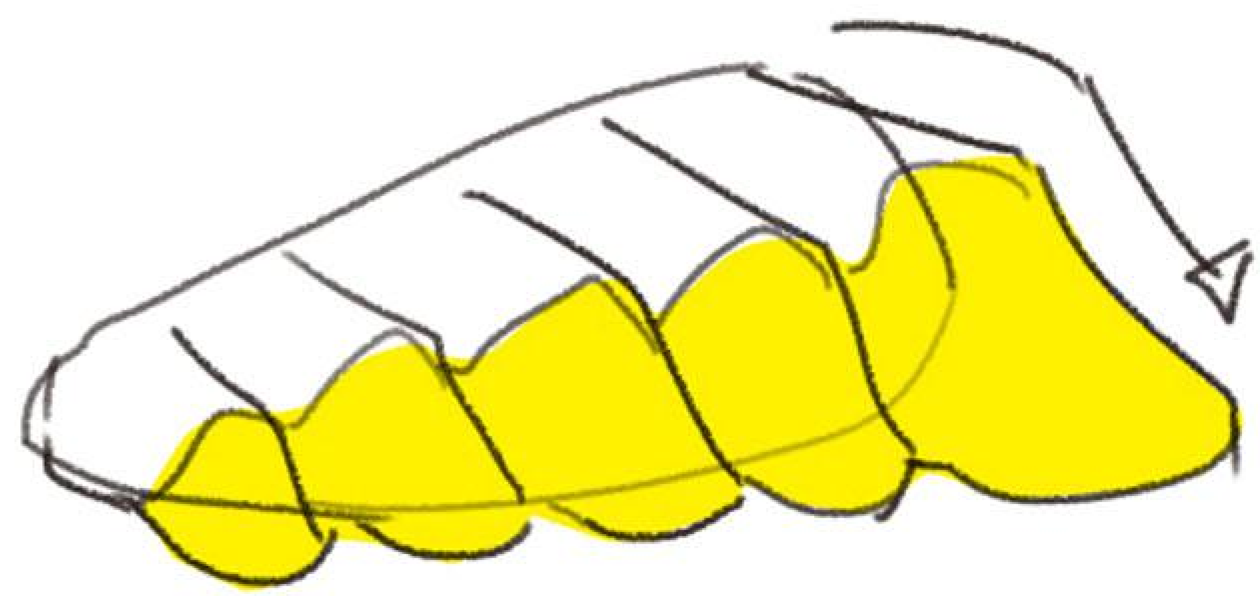


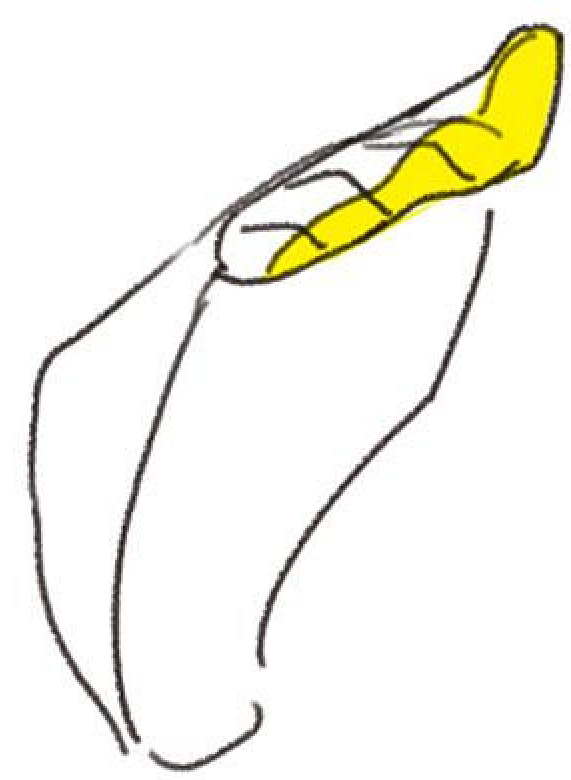


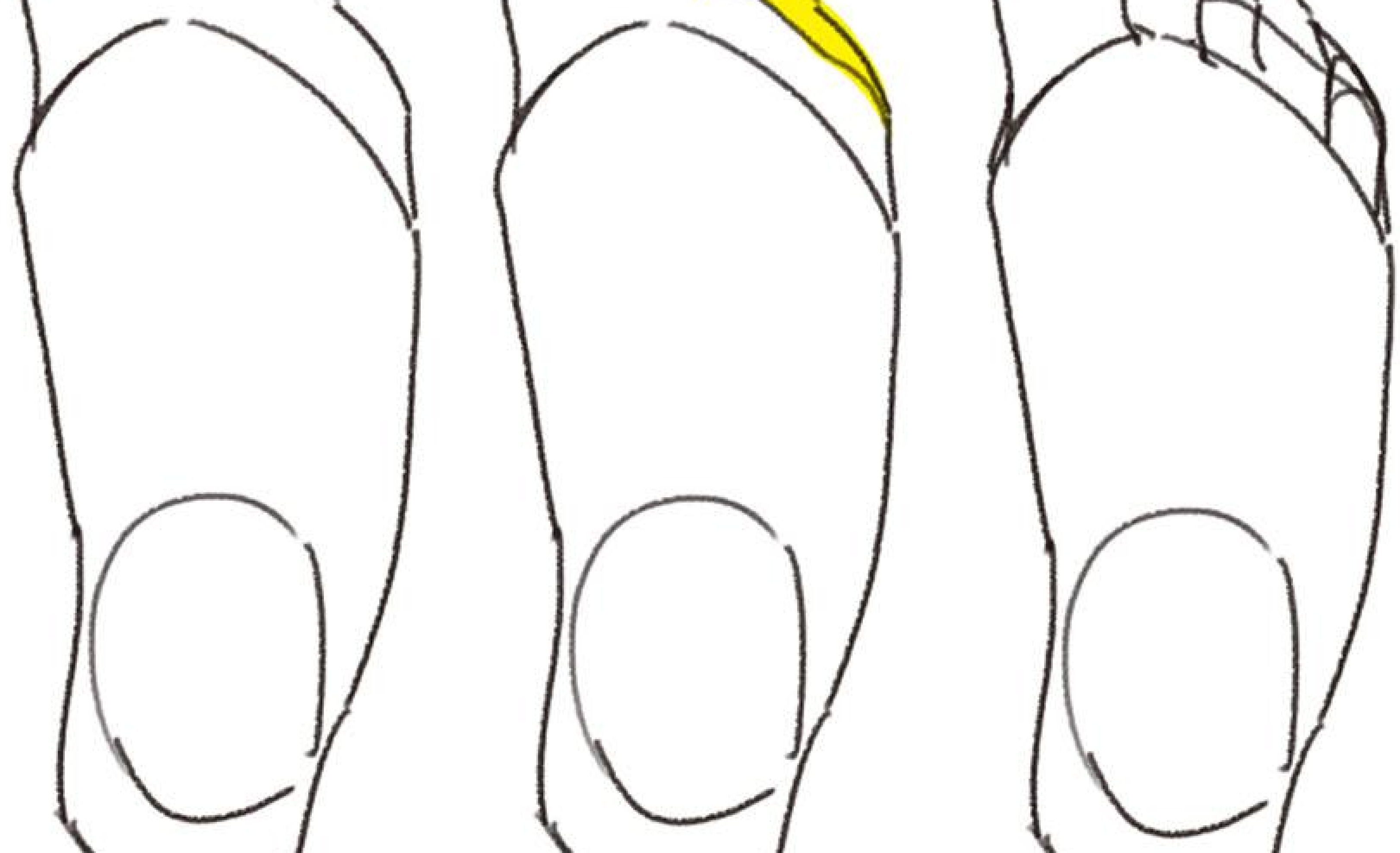
足

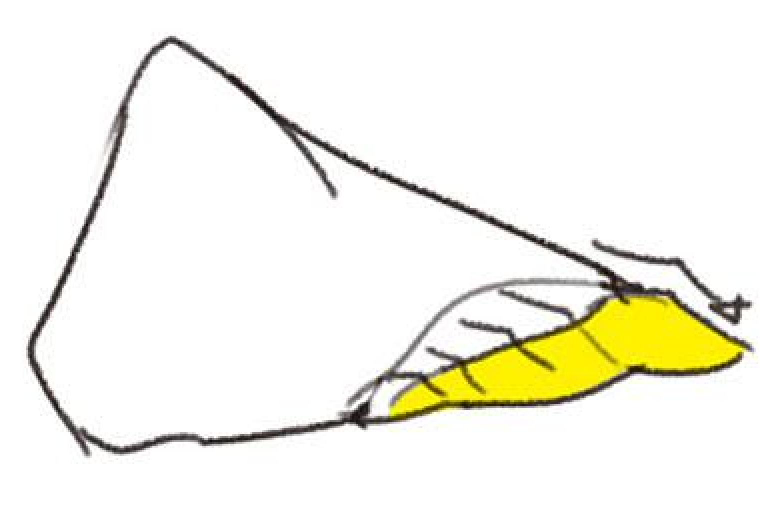
足指の先を曲げて陰影を
つけることで、単純化して
描くこともできます。





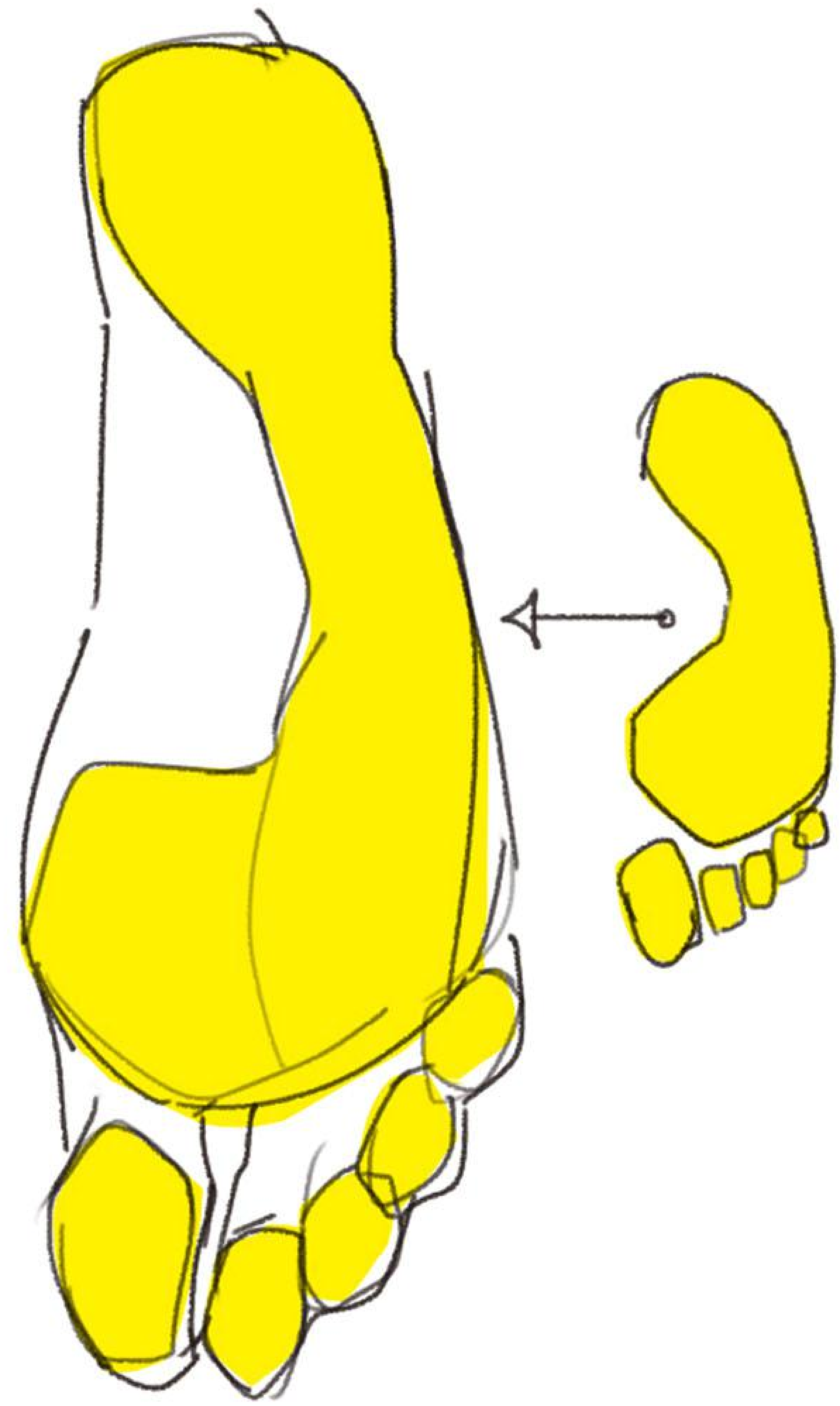




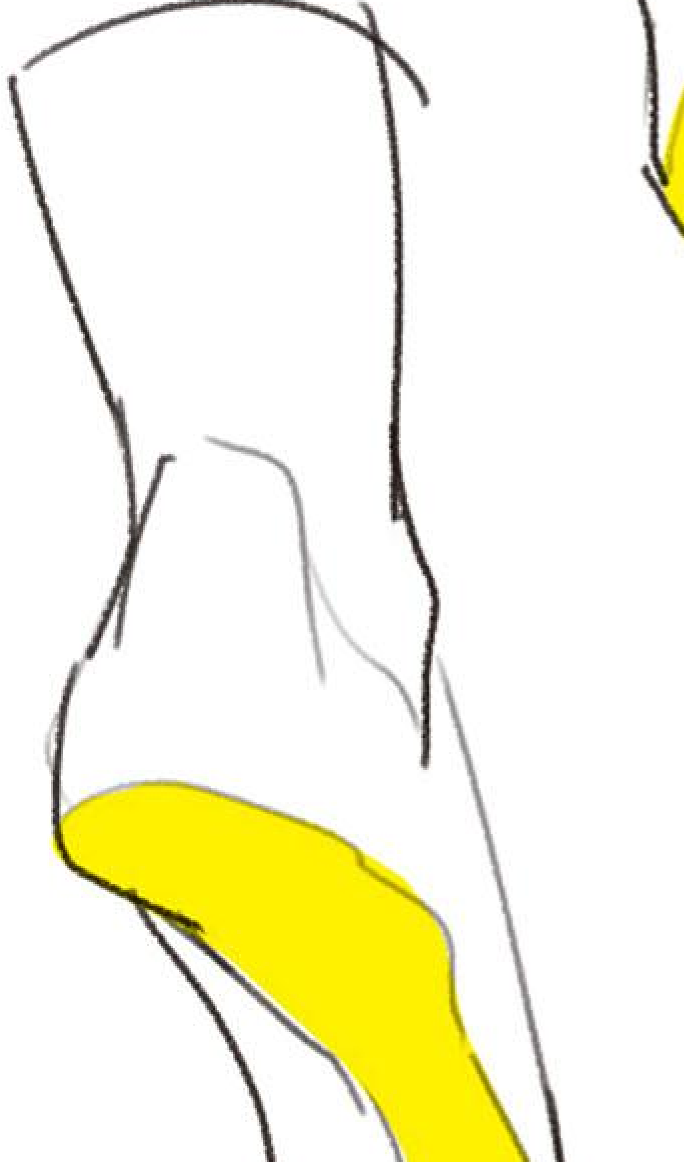




足裏が見えるときは、床に
接している足の面積を意
識して形を作ると簡単です。



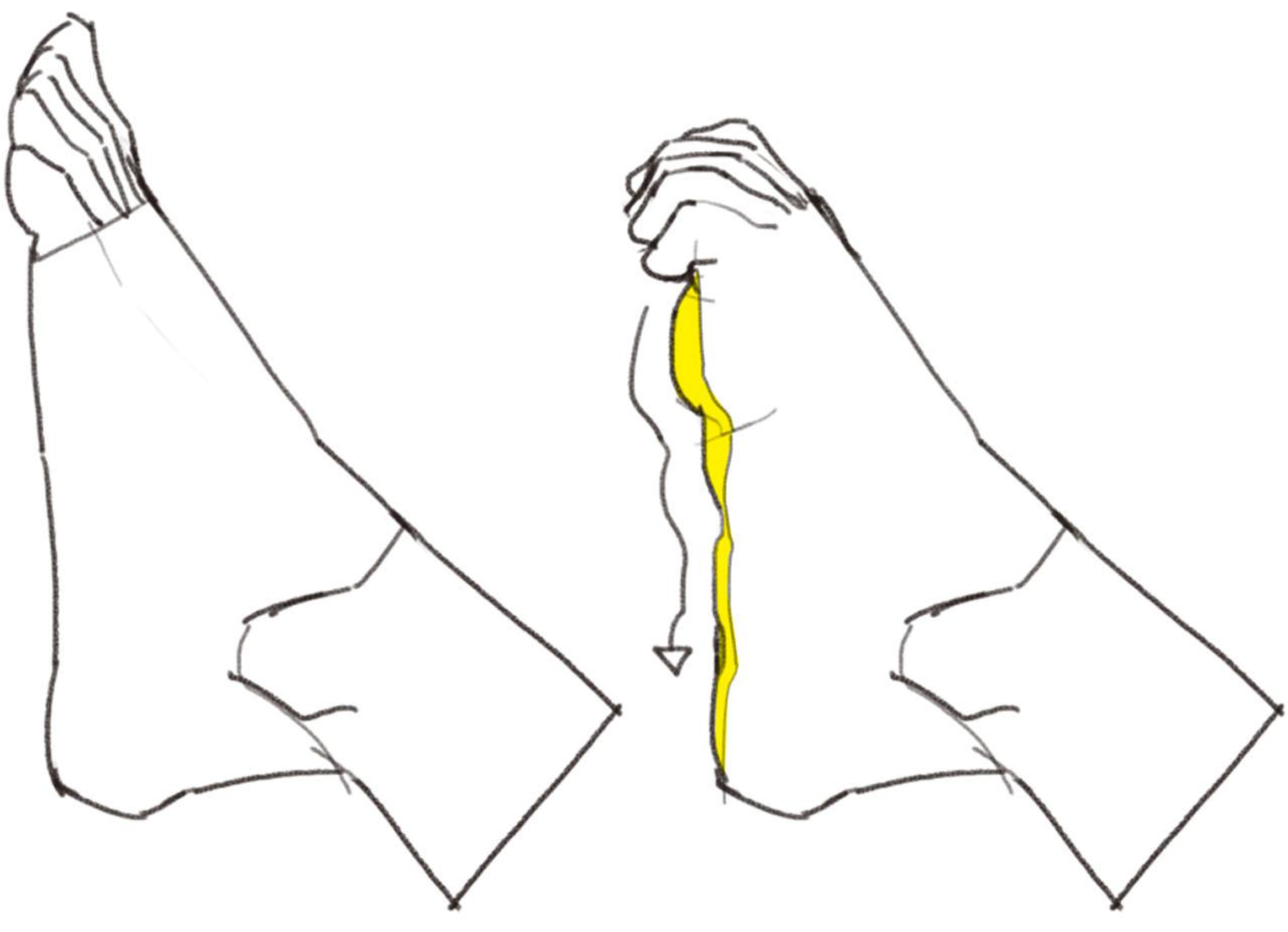


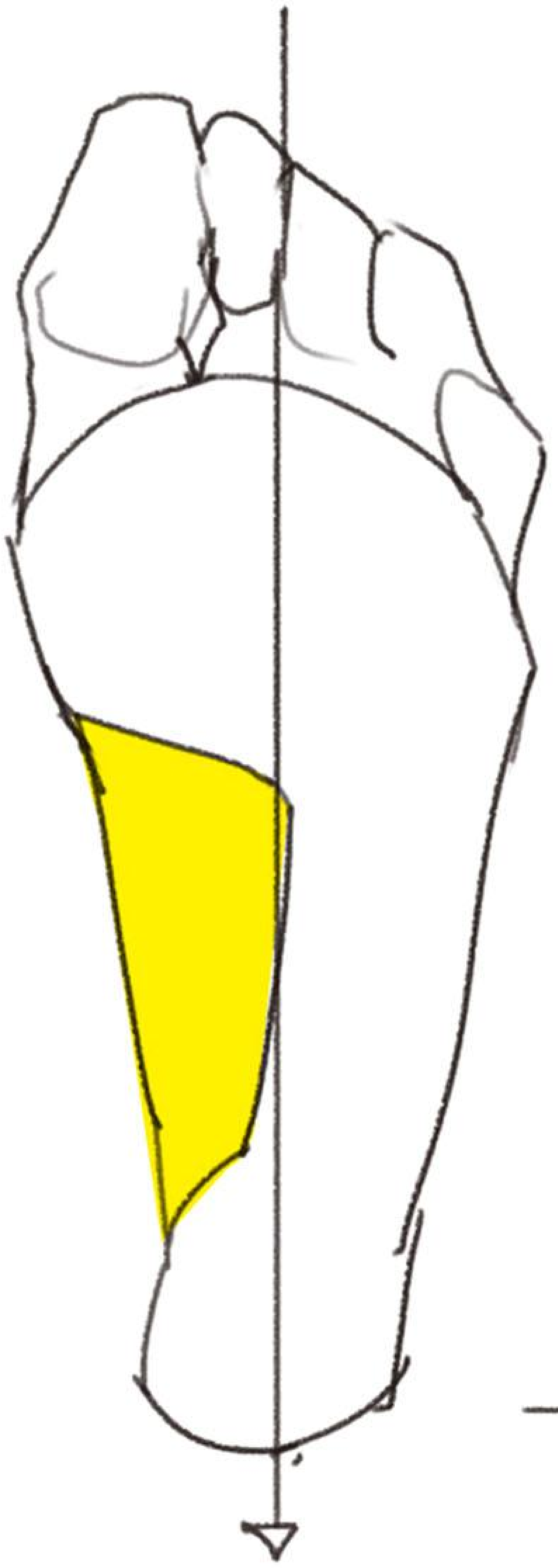




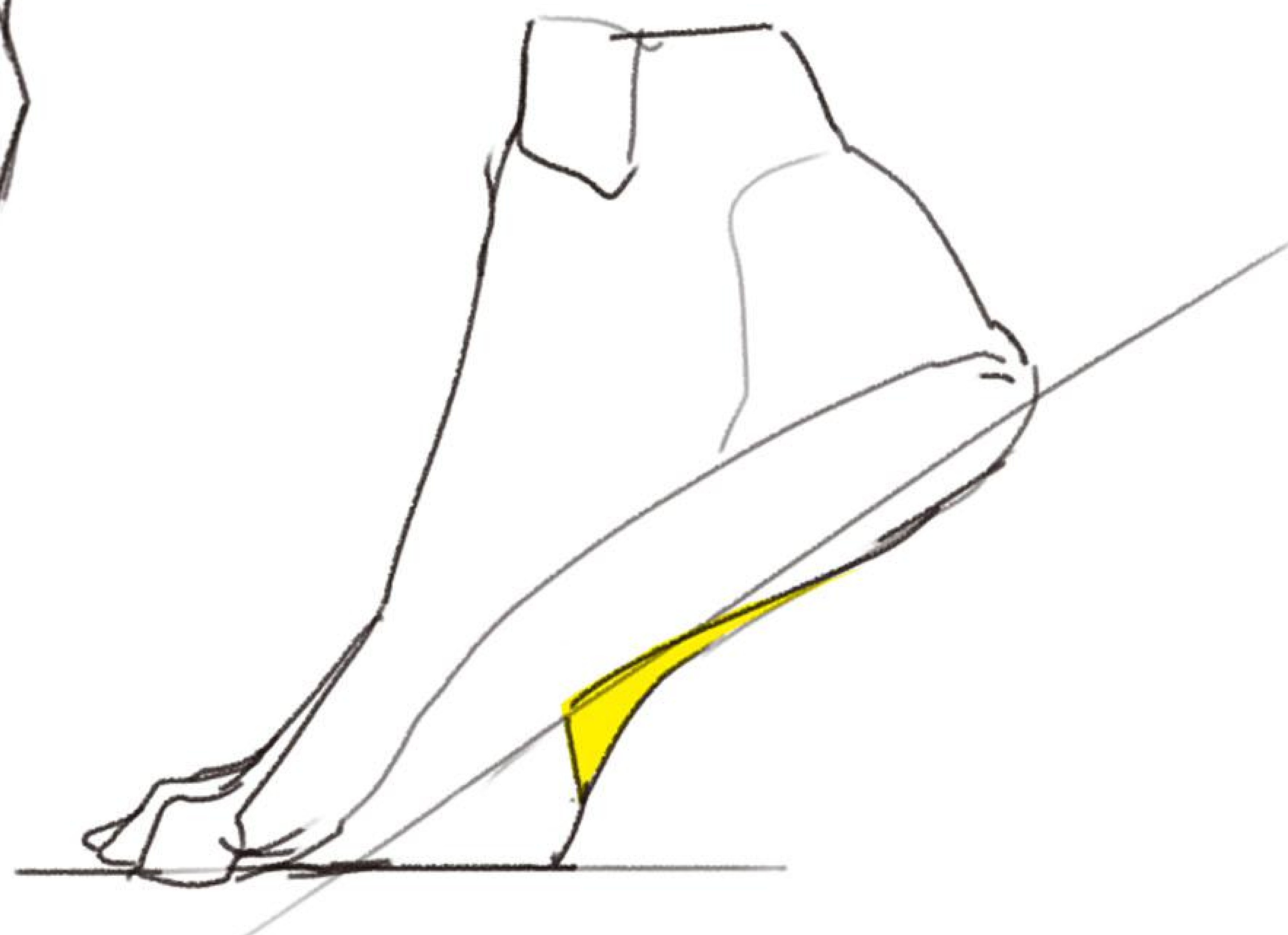


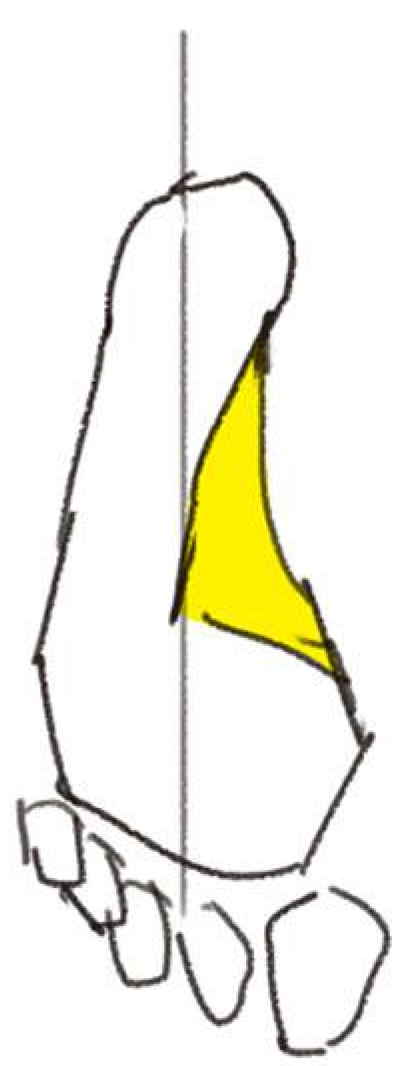
足指を握ると、足裏に
横線のシワができます。

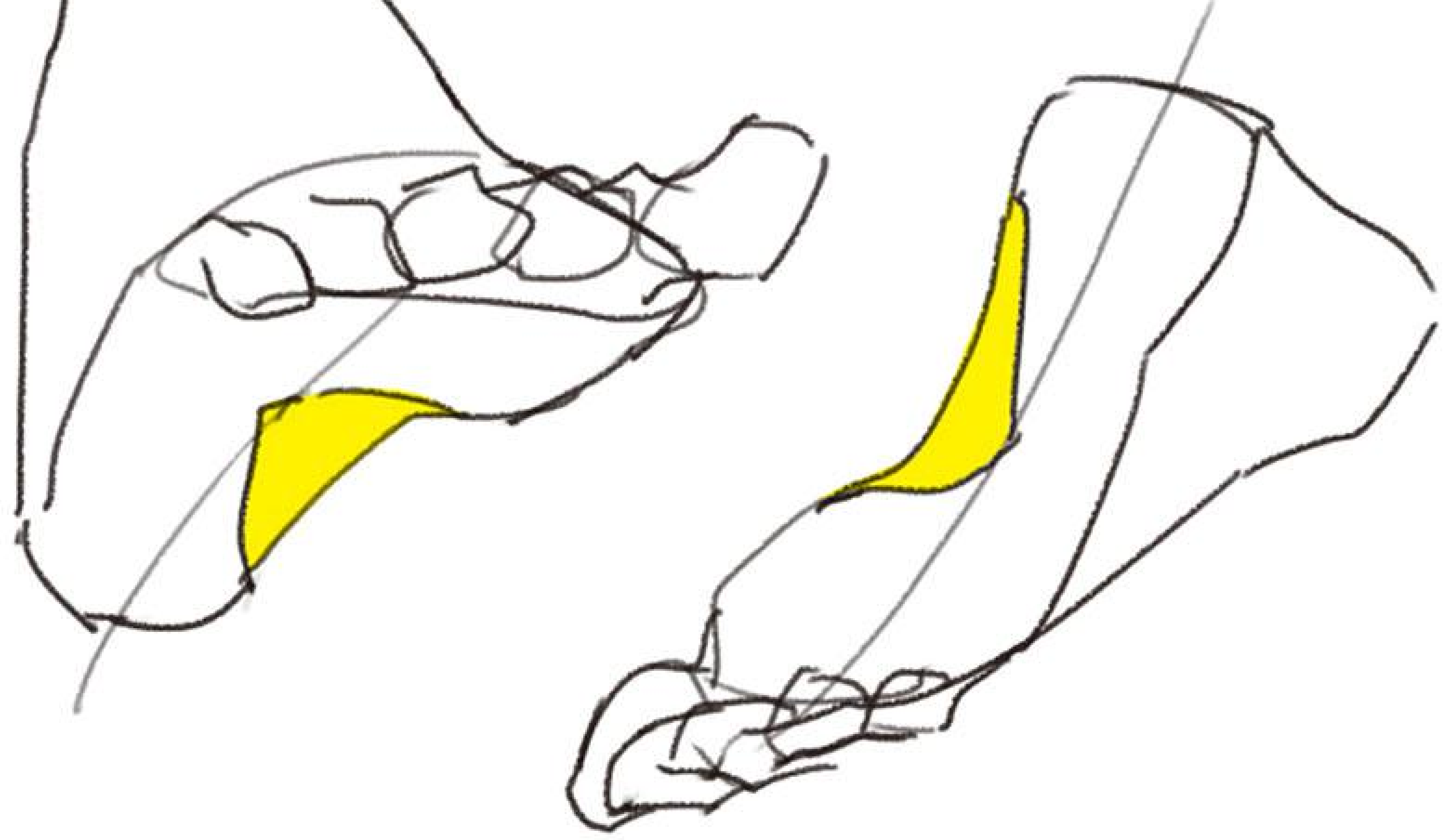




親指側の足裏に少しくぼんだ
三角形(土踏まず)の空間を作る
と、足裏の立体感が生まれます。





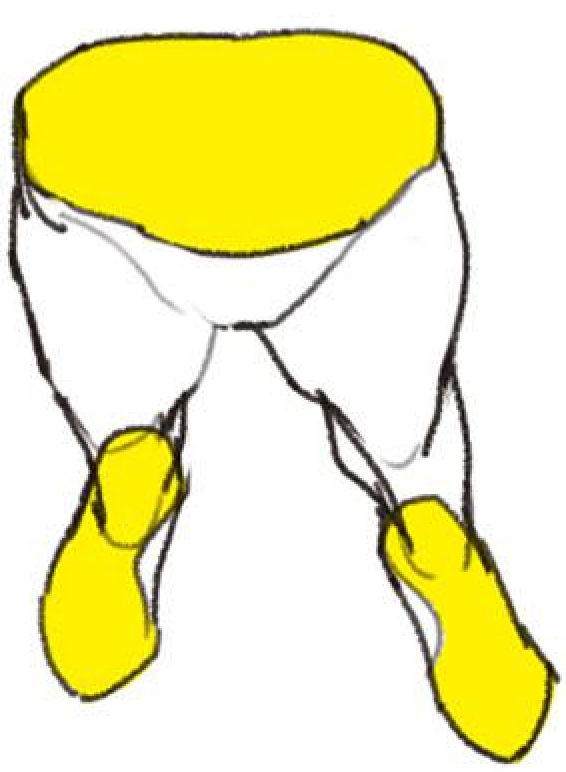




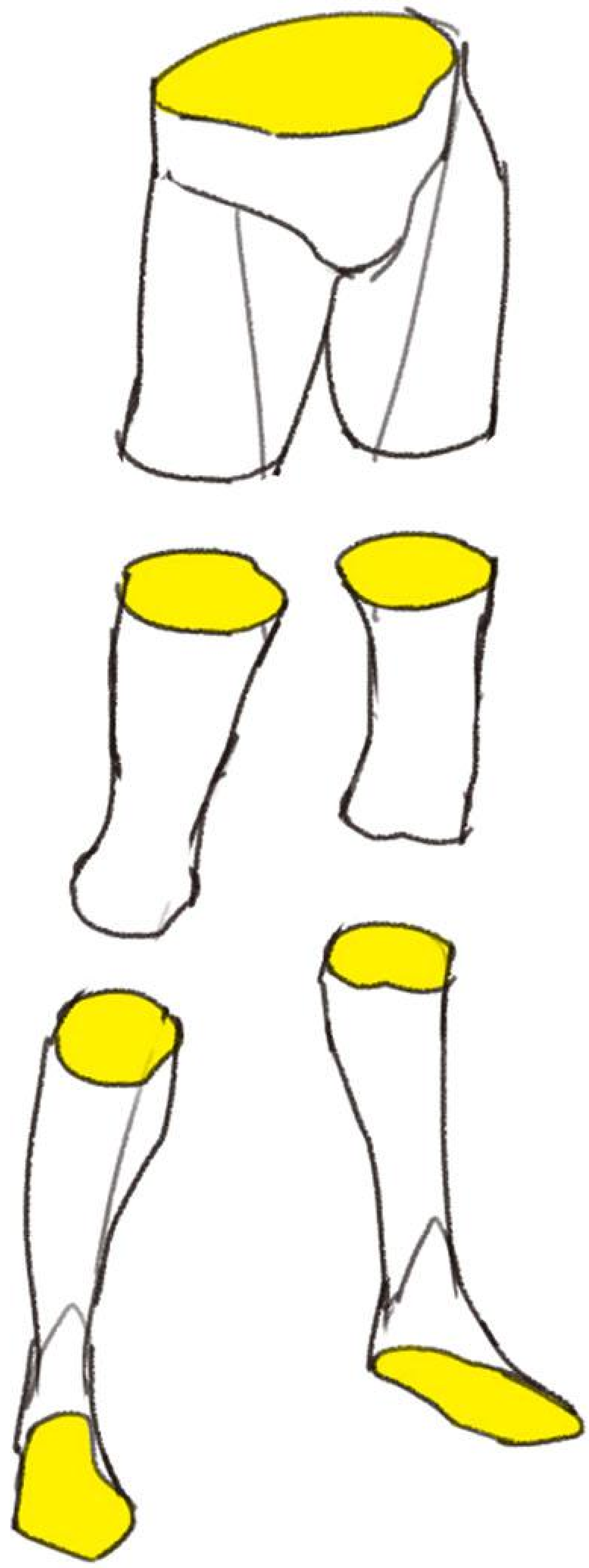
後ろに引いた足を表現するときは、
足の甲と足首のラインを伸ばし、足
指と足裏の先を少しだけ見せます。

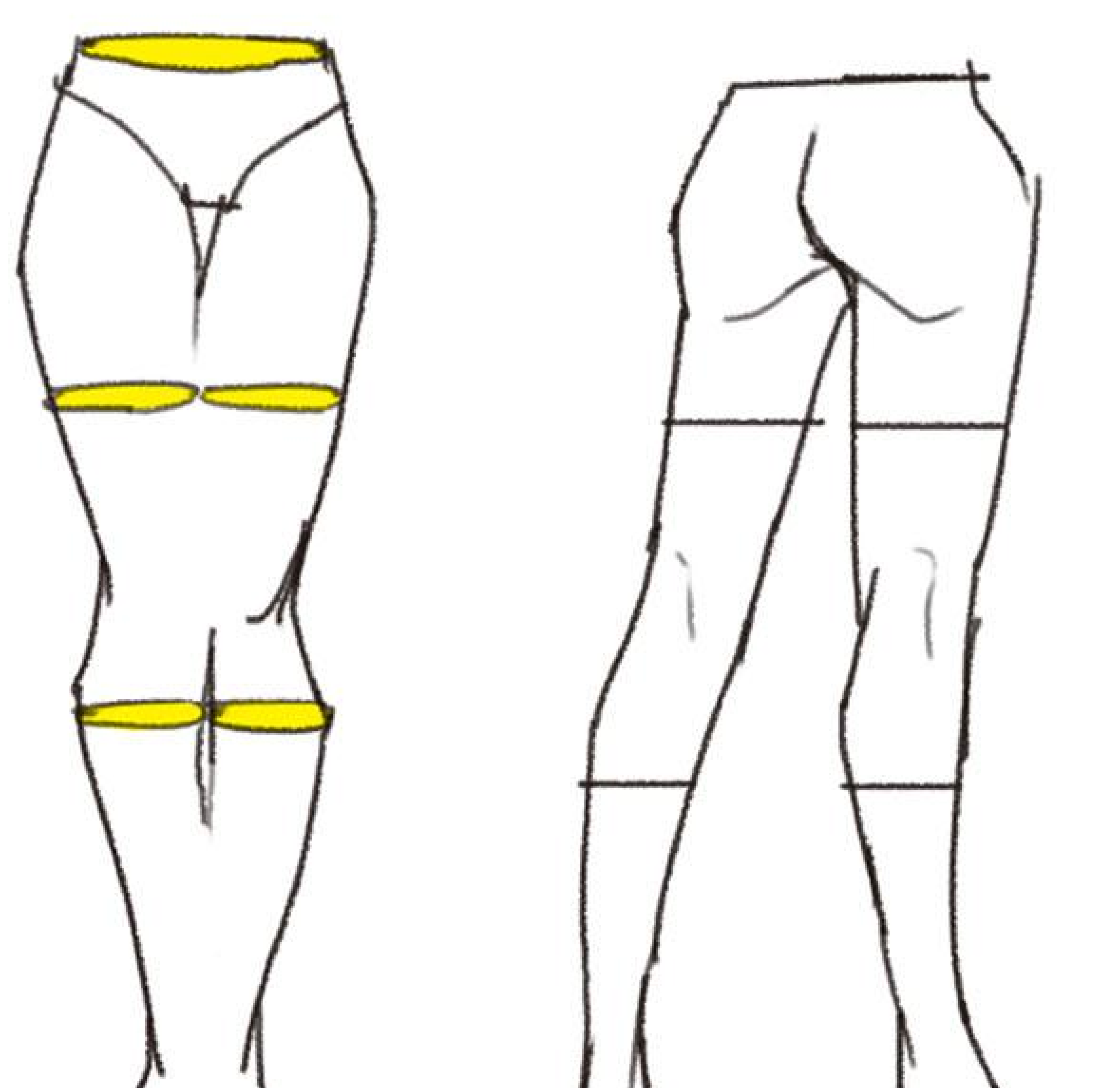
脚のポイント・ドローイング

立ったポーズの脚を描くときは、各部位の断面の角度を一致させると、まとまり感が出ます。





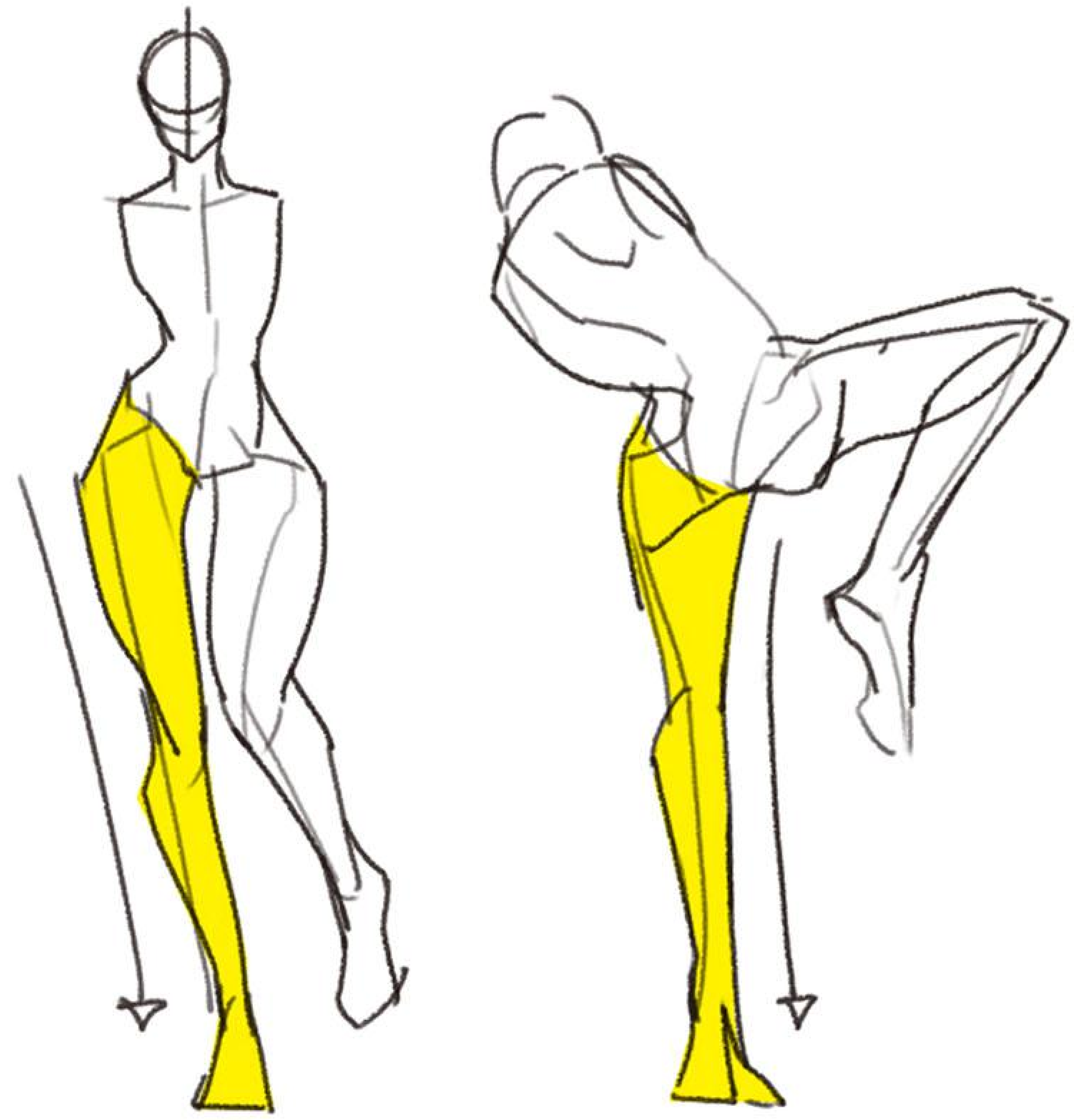


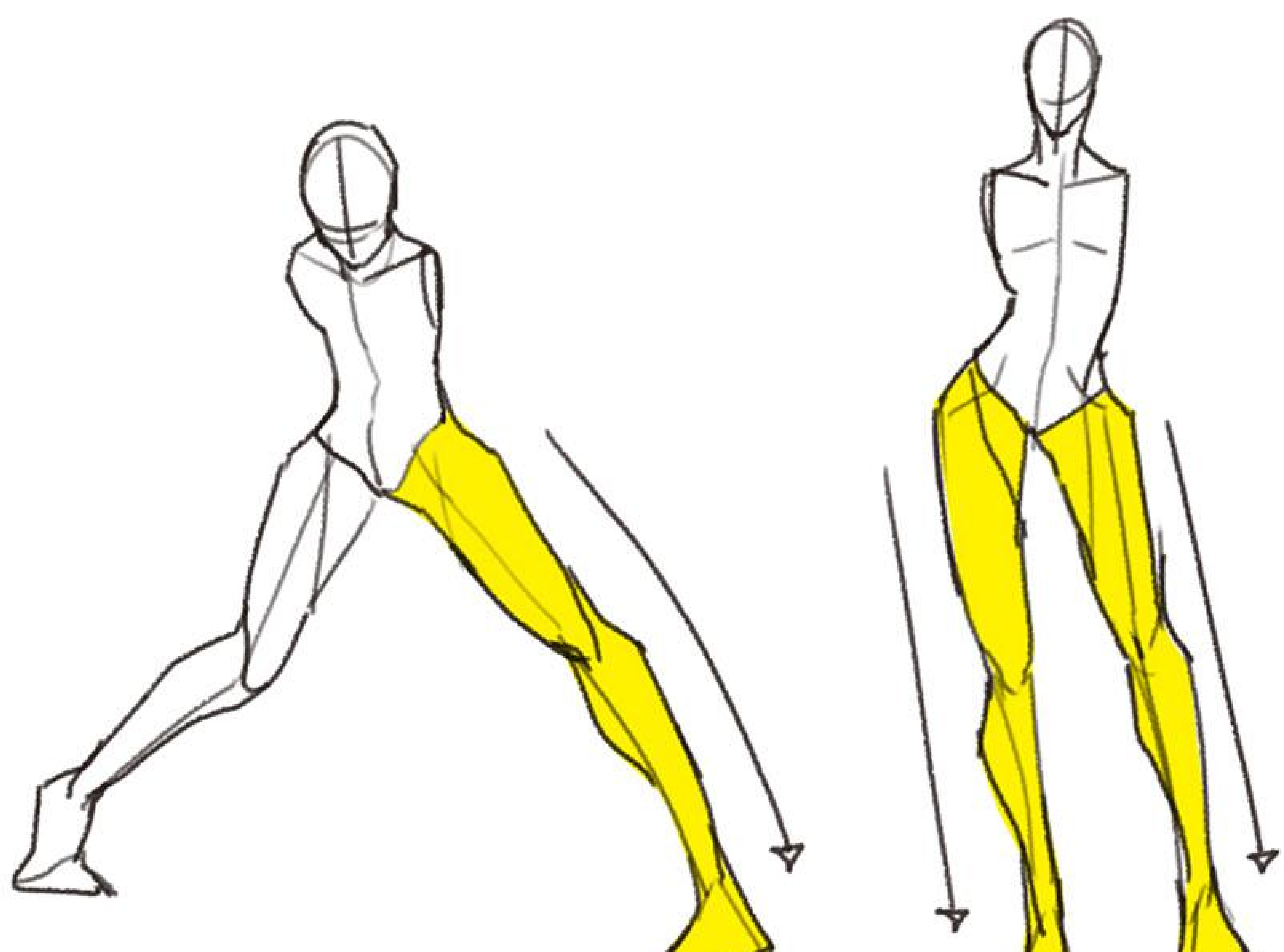


ただし、脚に動きがつくと断面の角度が変わります。

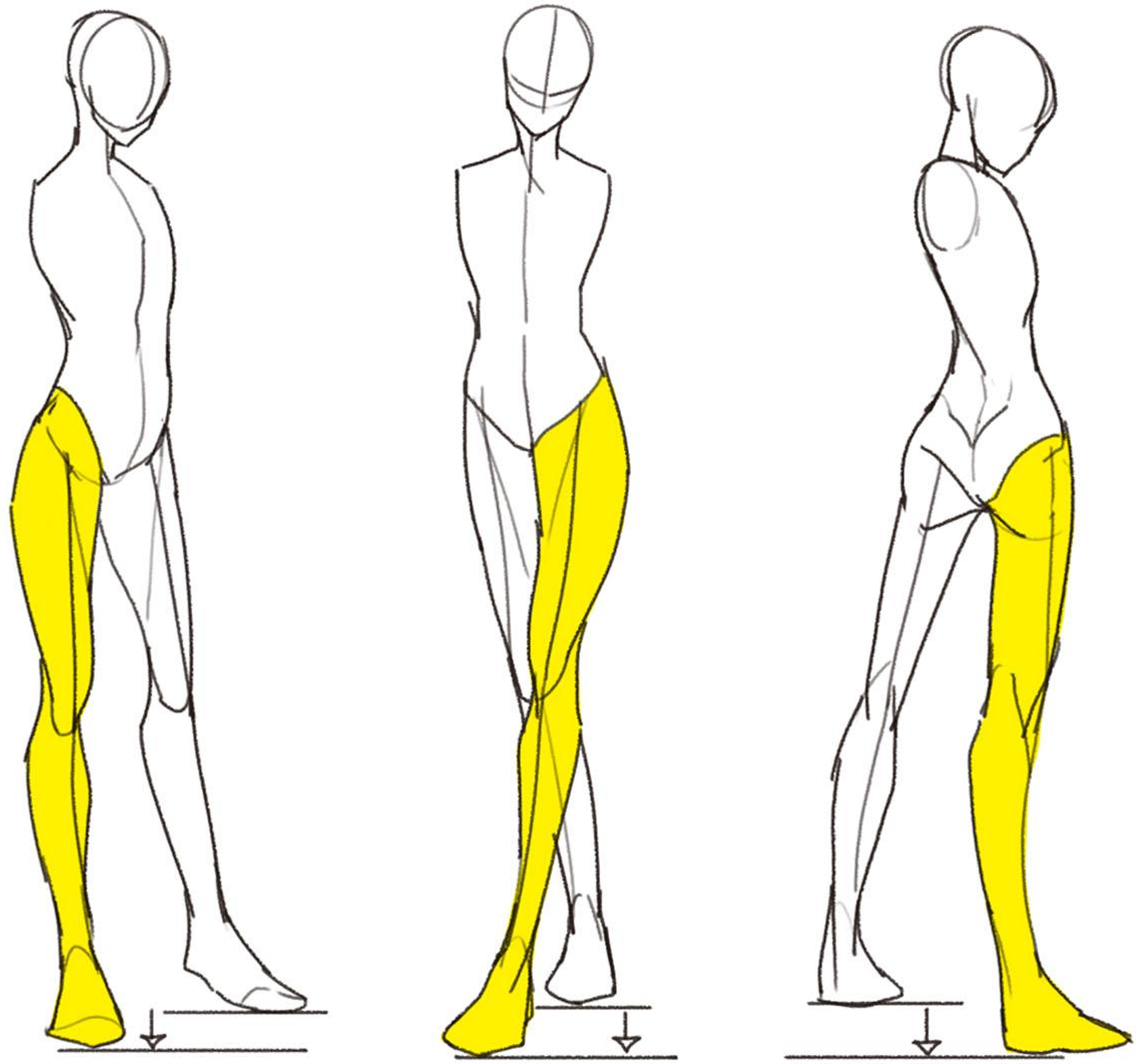
動感を含むポーズでは、安定的に重心
を取れるよう、片側の脚をまっすぐに
伸ばすと自然な表現ができます。





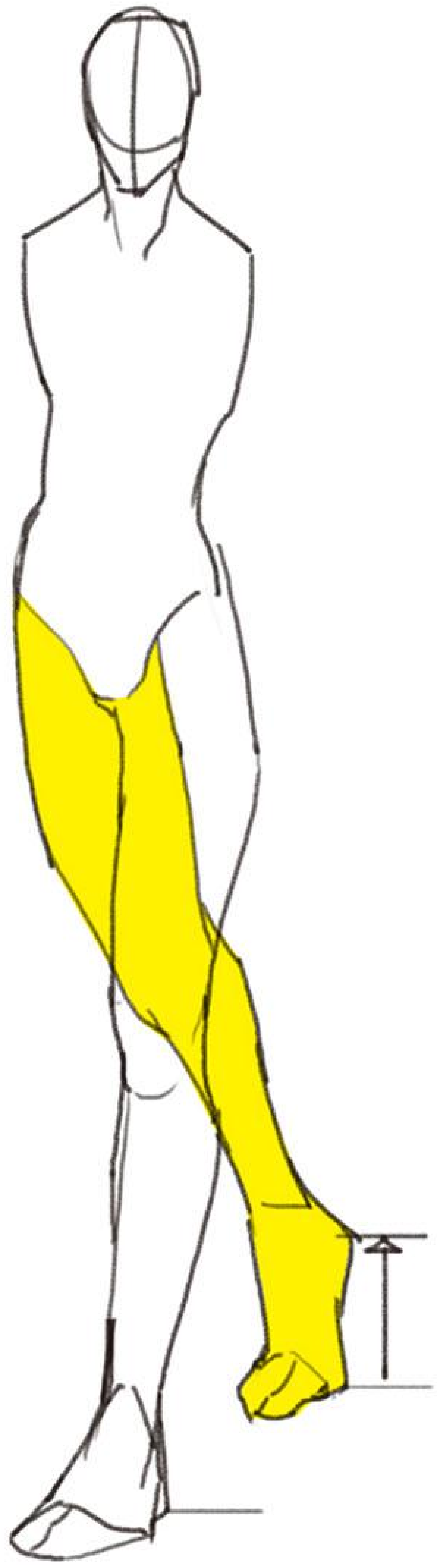


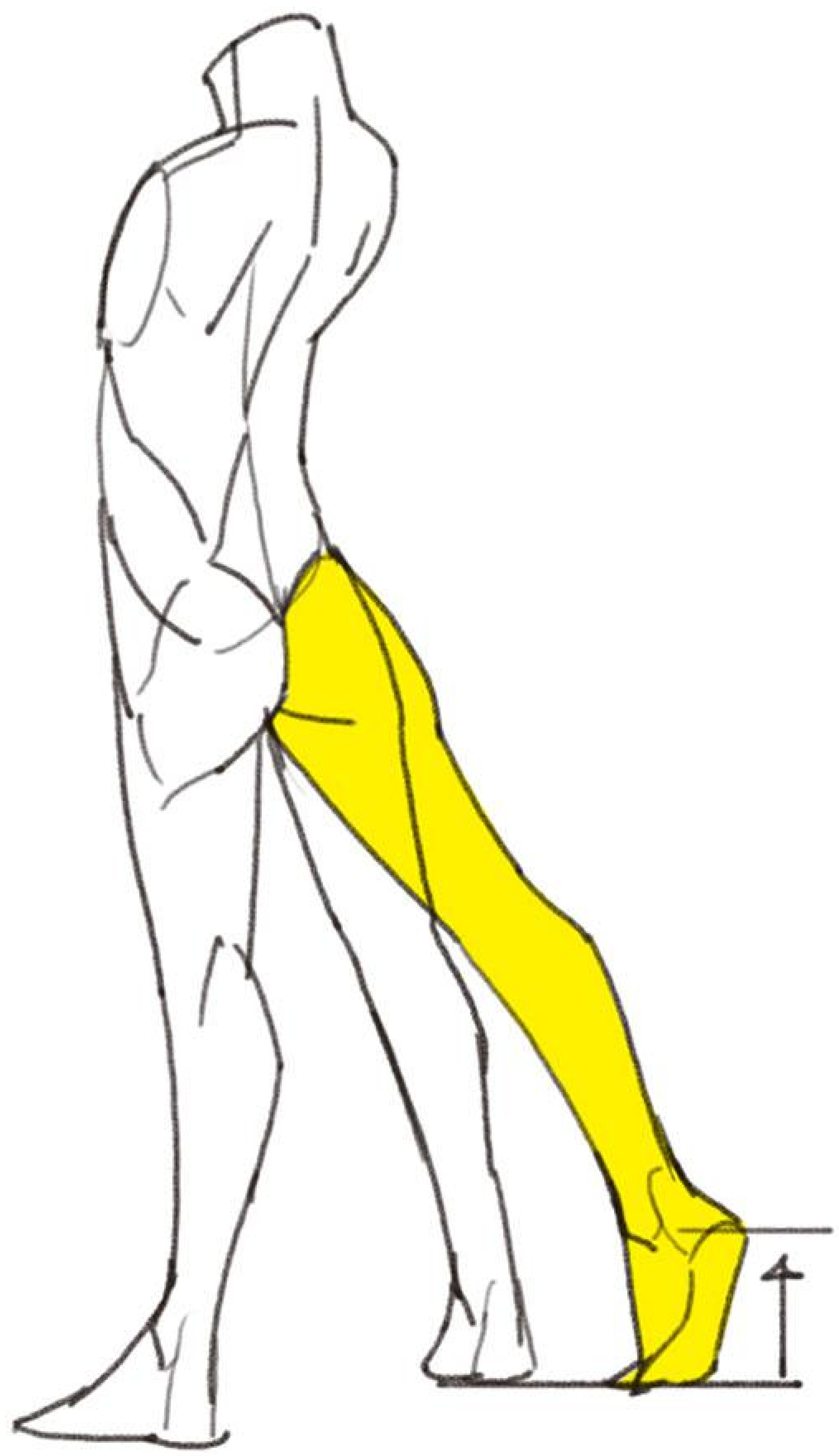
両脚をどちらもまっすぐに
伸ばすと、もっと安定的に
見えますが、硬直して見え
ることもあります。



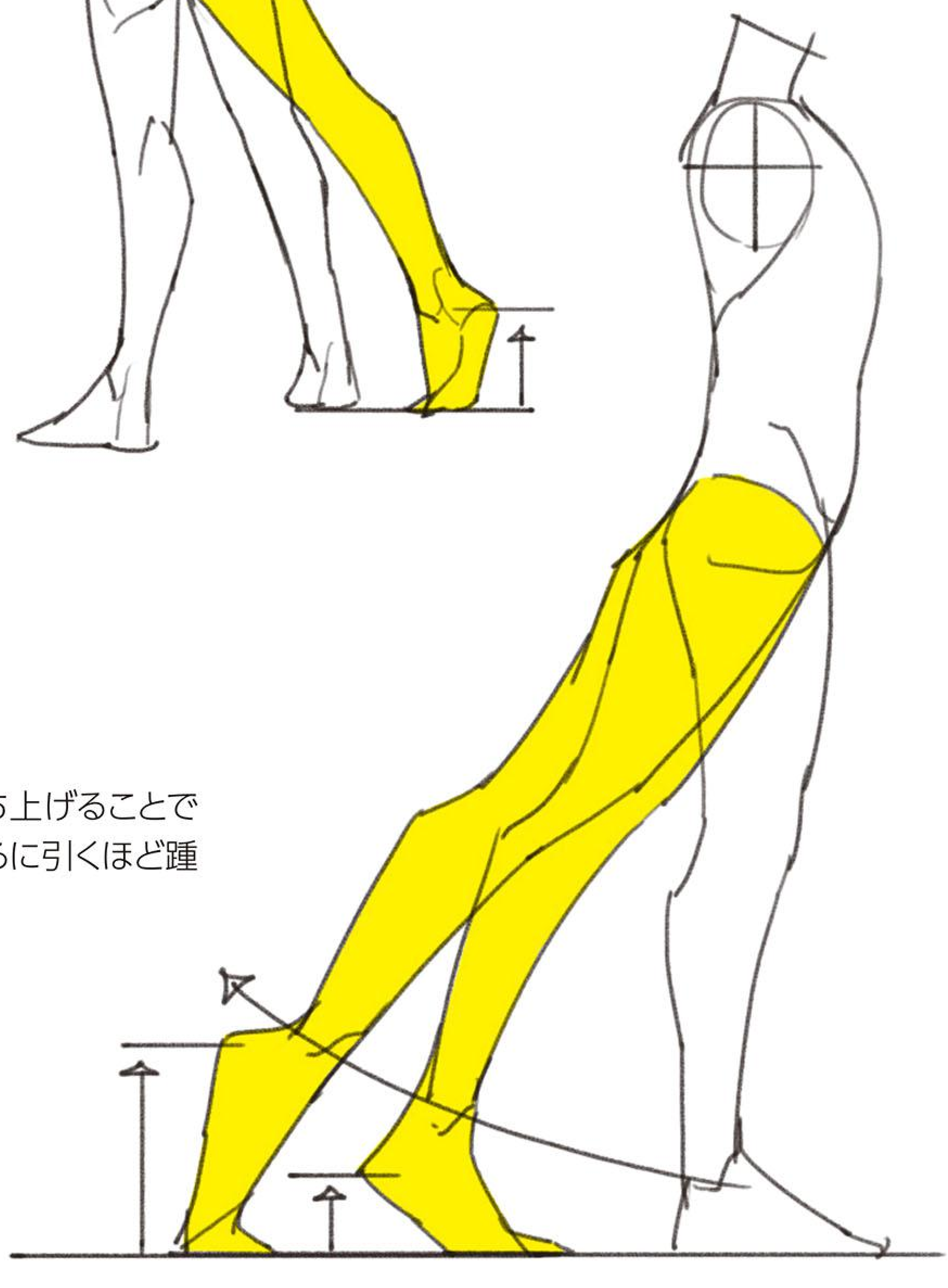


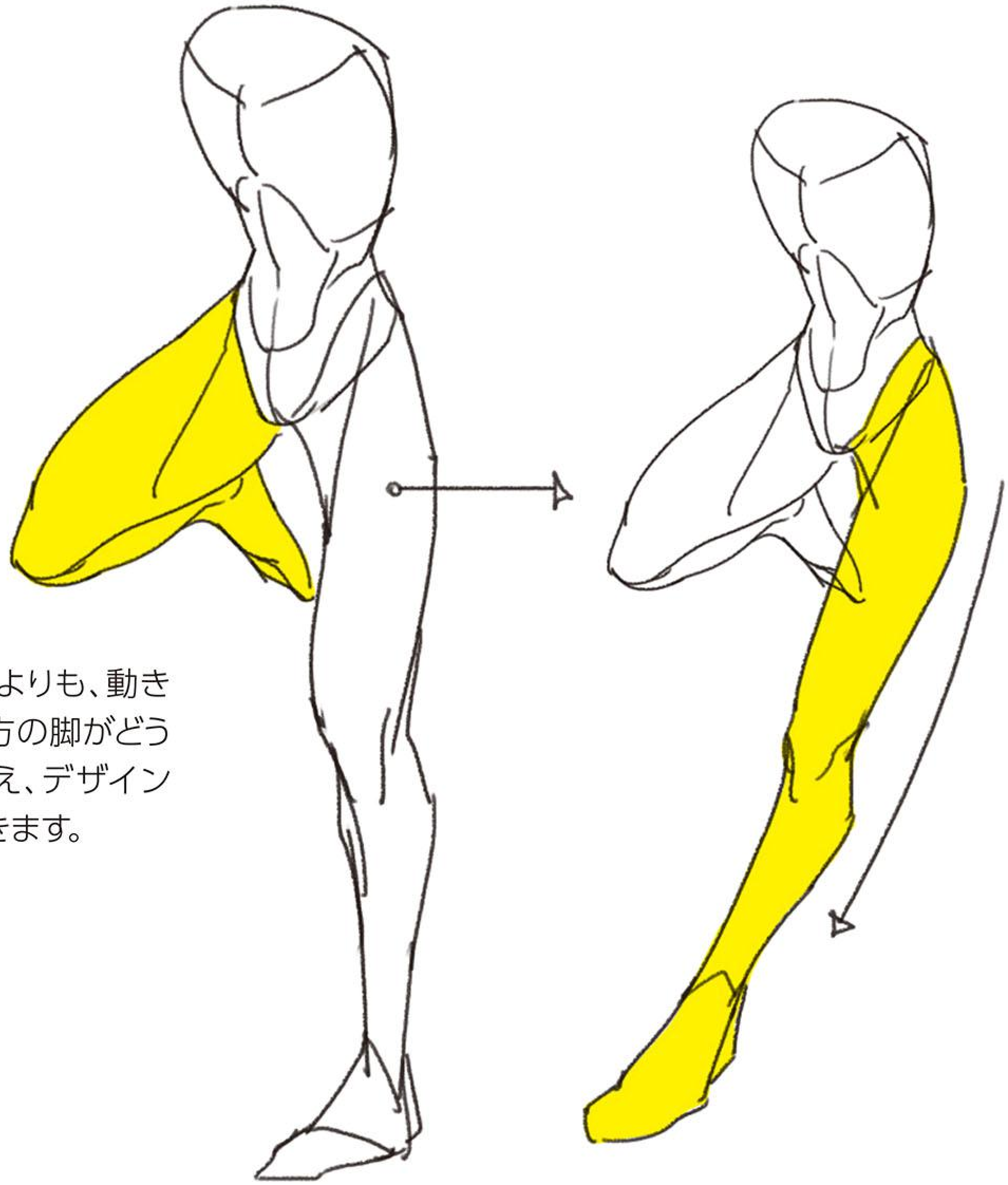
足が地面と接しているポーズを描くときは、手前側の足の位置を少し低くすると、自然な遠近感が生まれます。



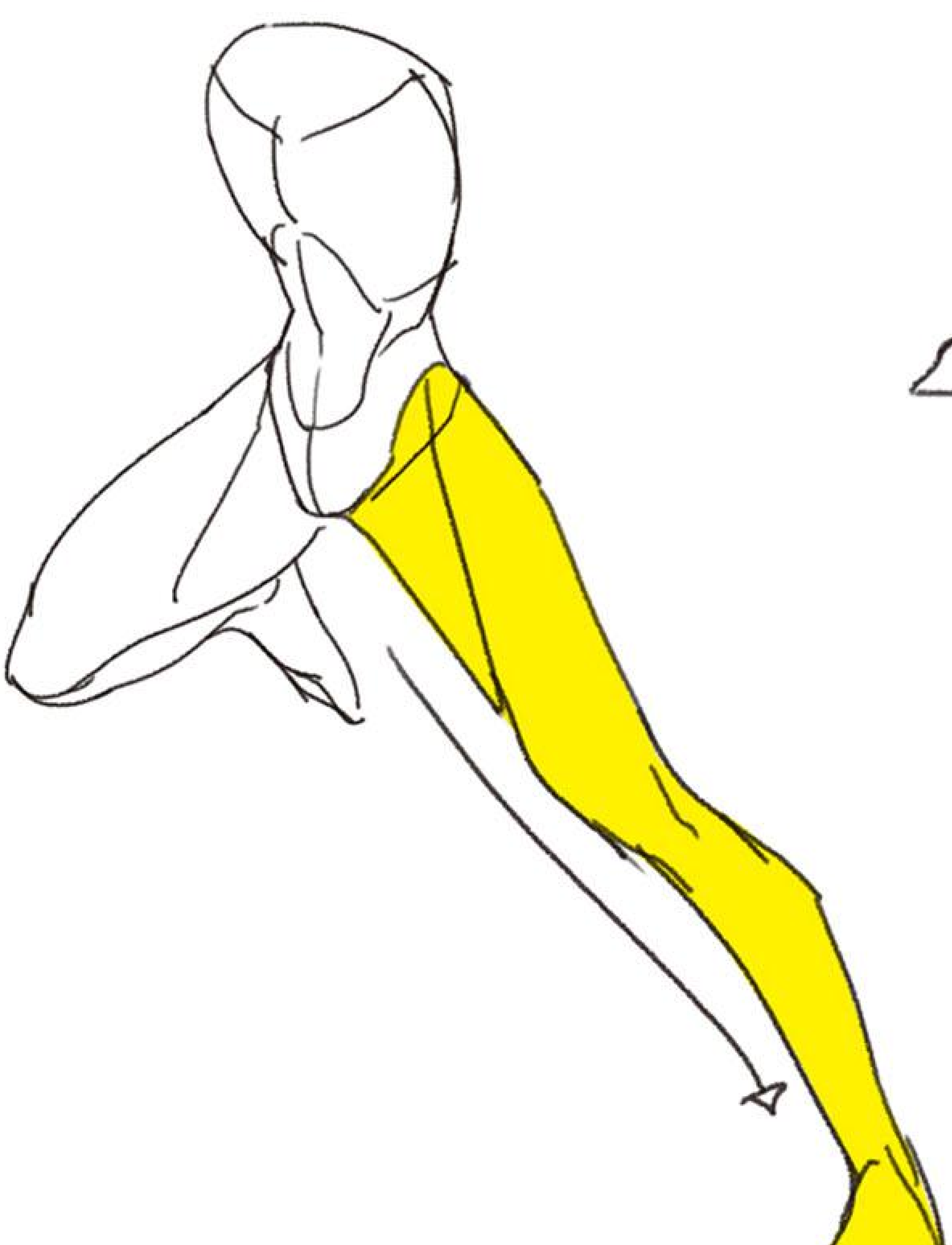


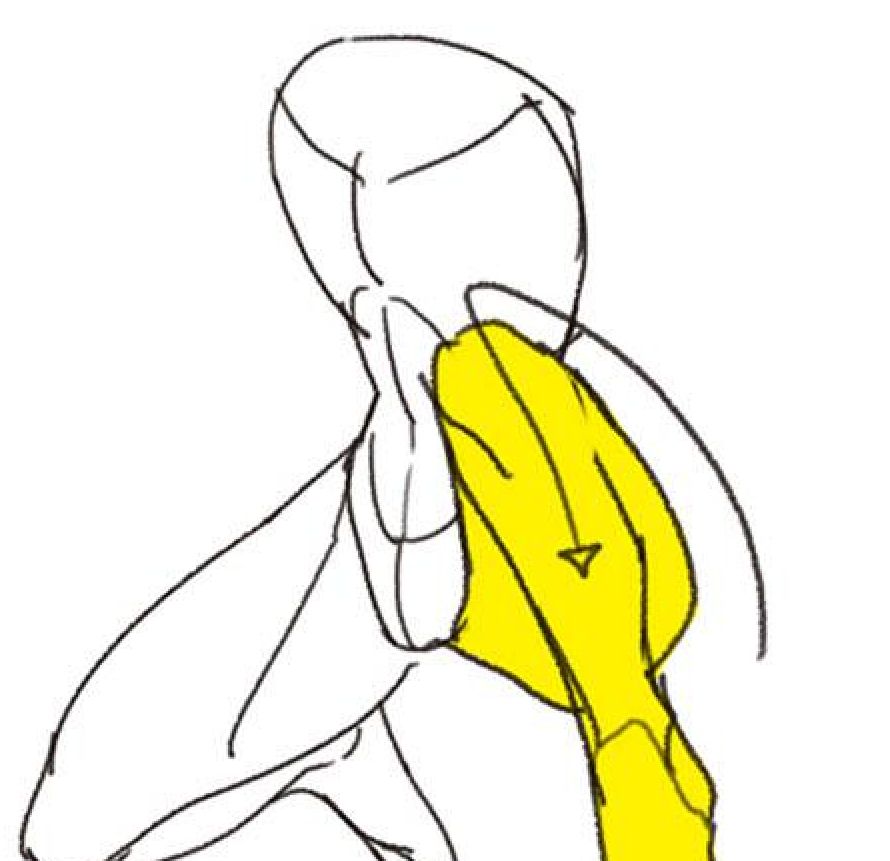
後ろに引いた足は踵を持ち上げることで
自然に見えます。そして後ろに引くほど踵
がさらに持ち上がります。

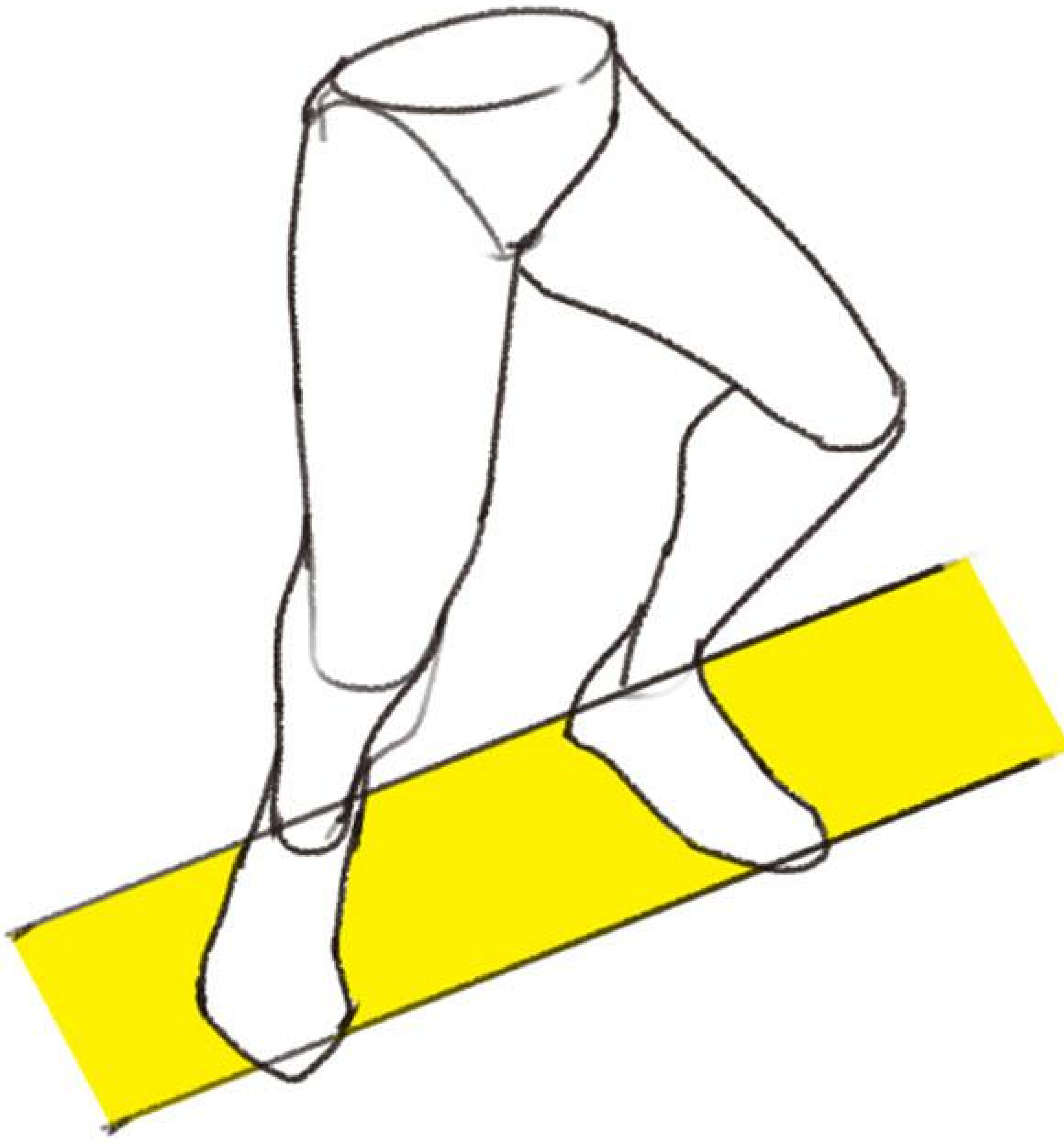


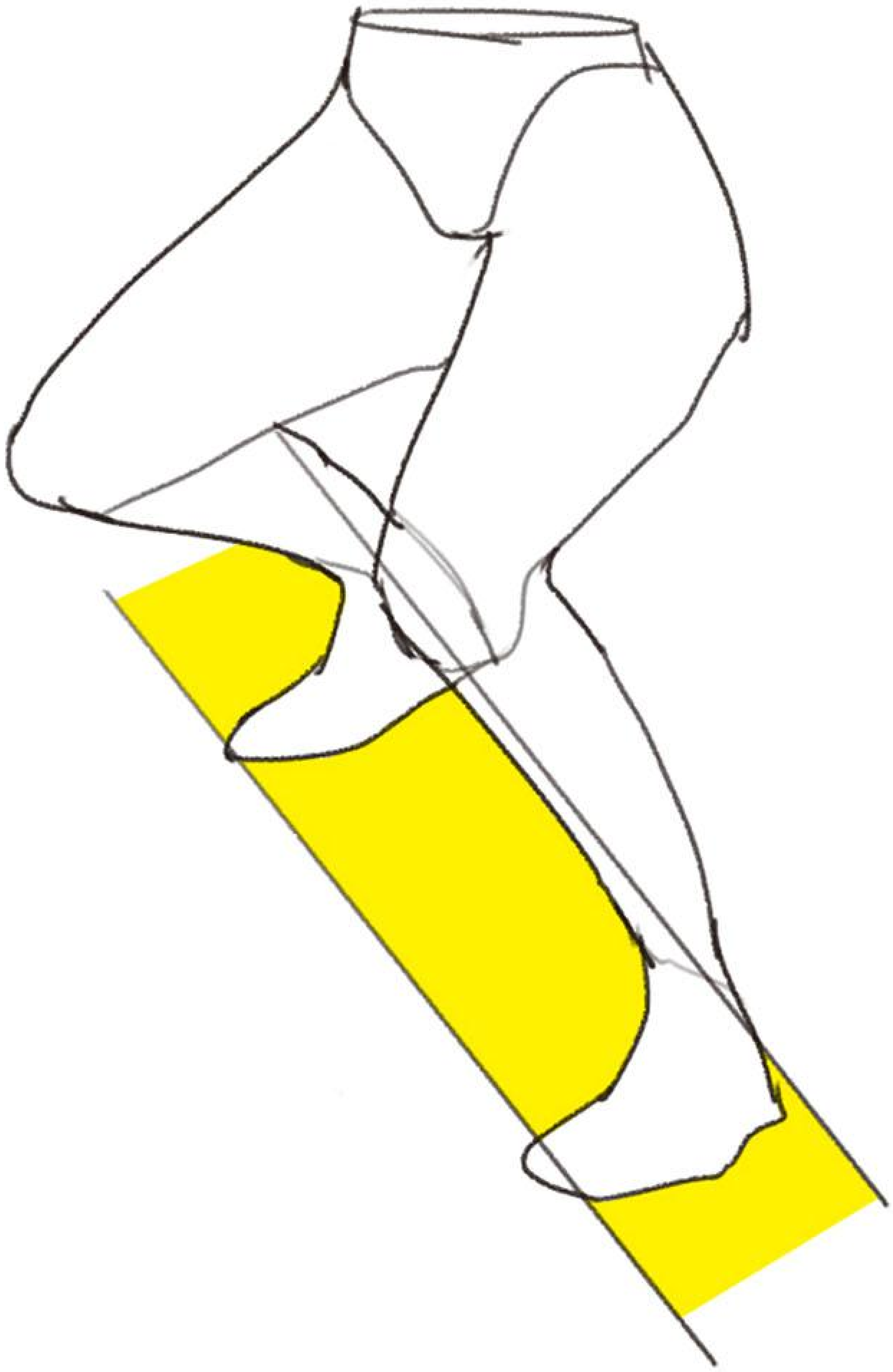


脚を片方だけ動かすよりも、動きのある片脚にもう一方の脚がどう付随して動くかを考え、デザインすると躍動感が出てきます。

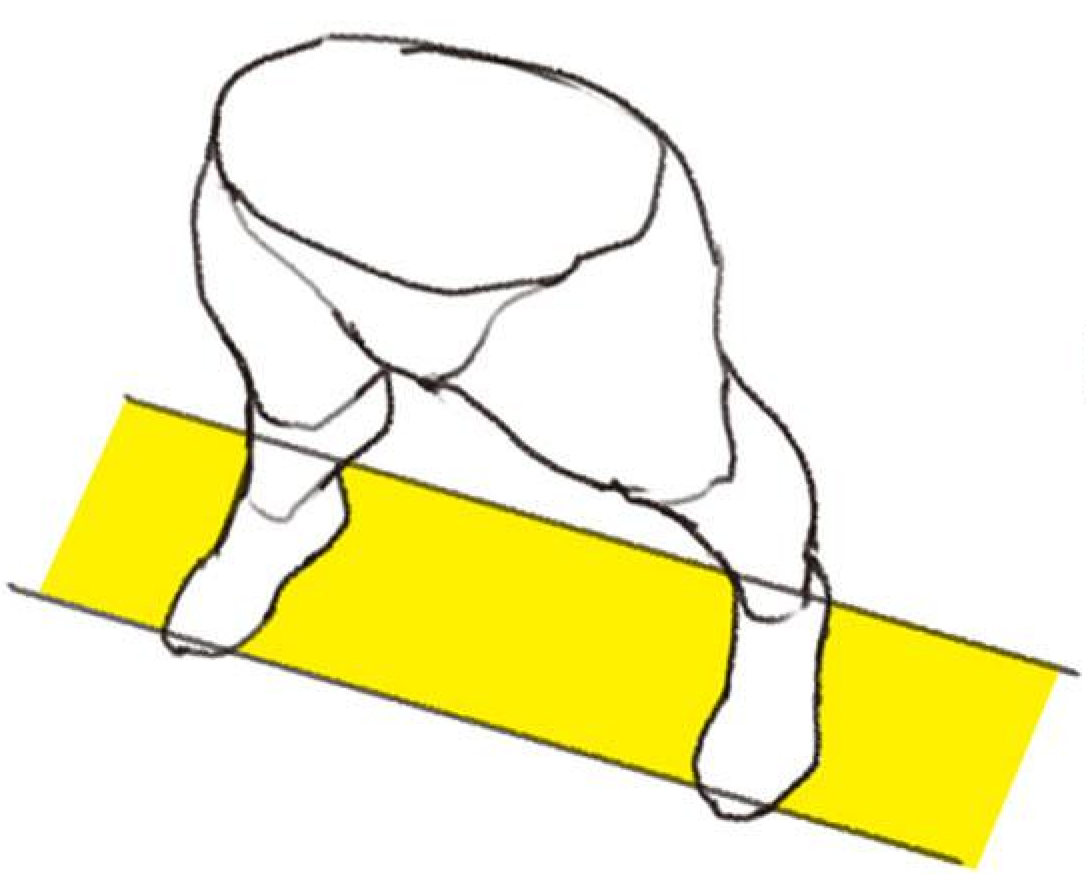


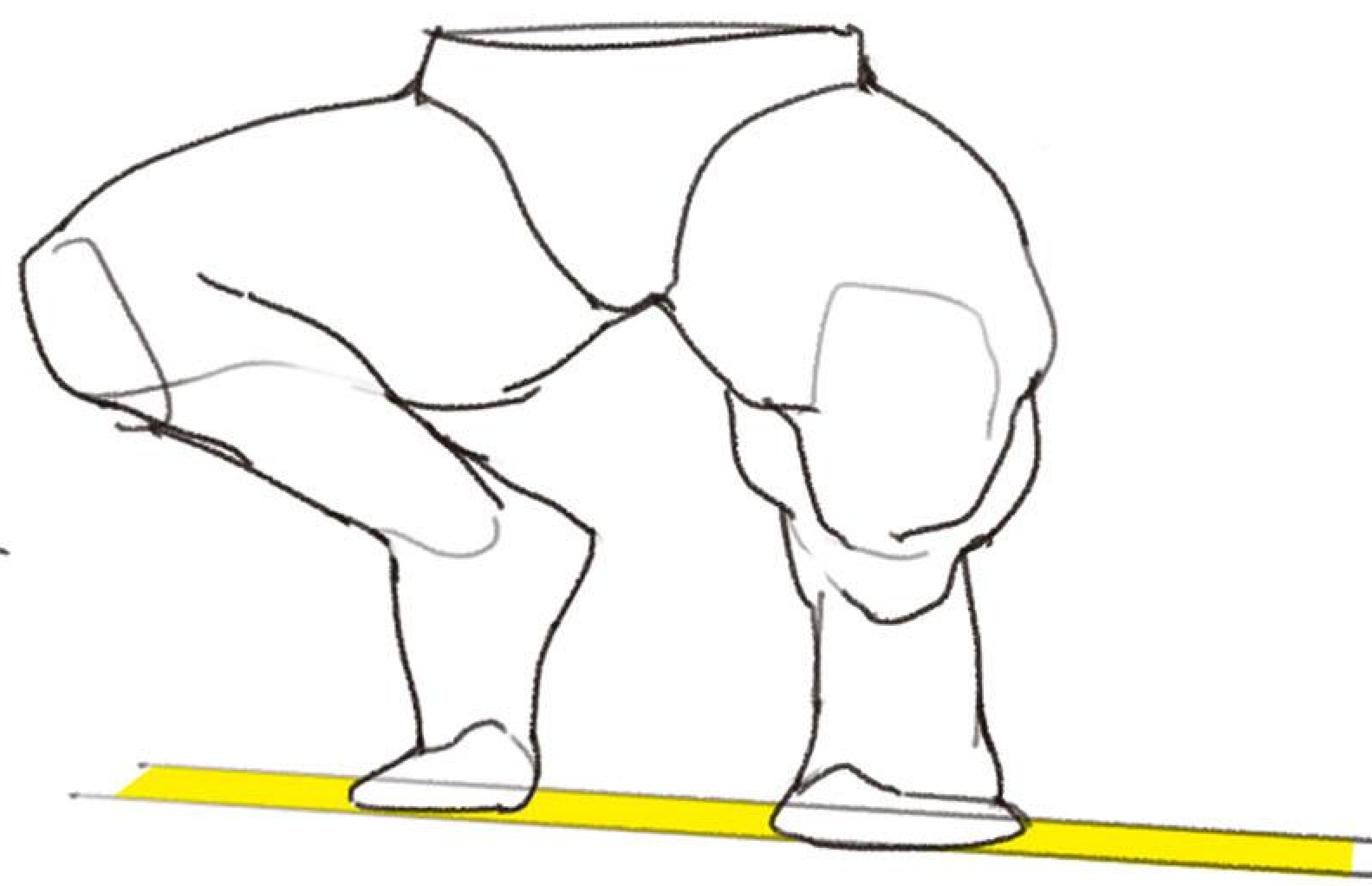




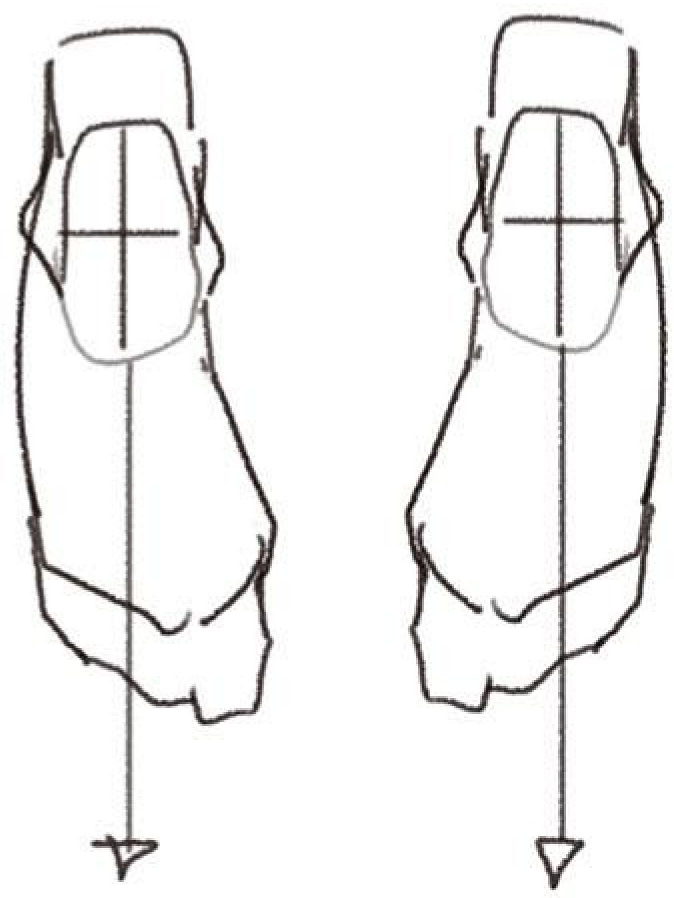


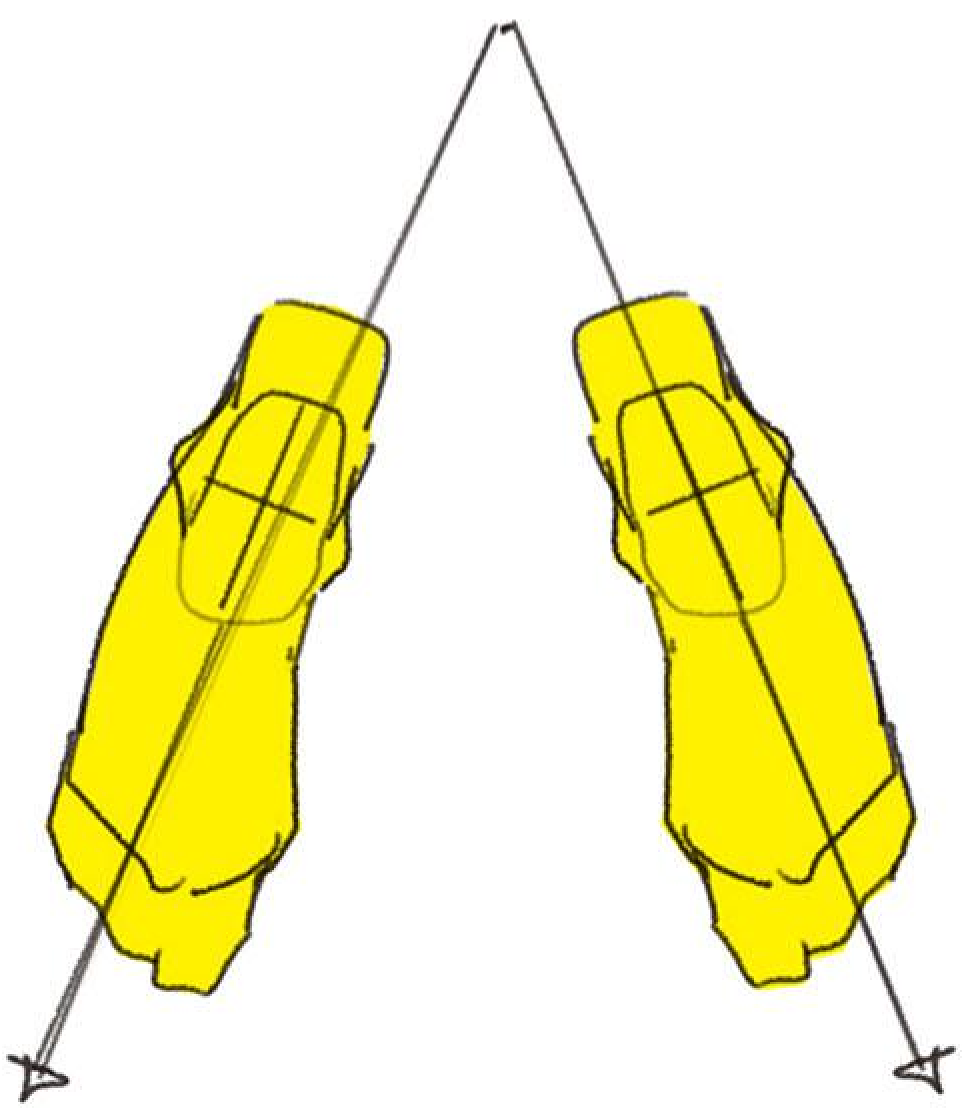
両足のつま先の角度を合わせてみると、立っている地面の角度がわかります。



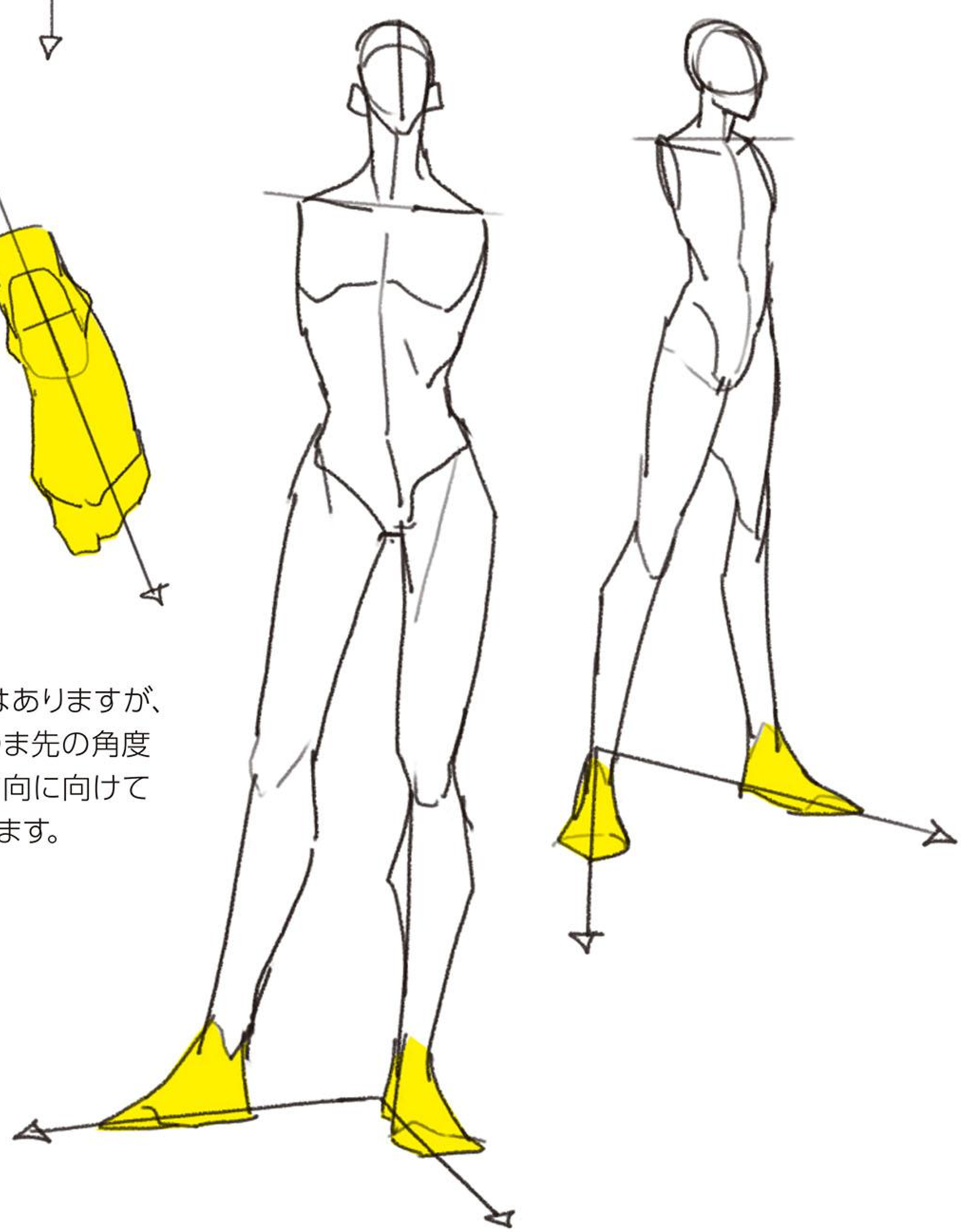


もちろん、地面から足が離れているときは、その限りではありません。

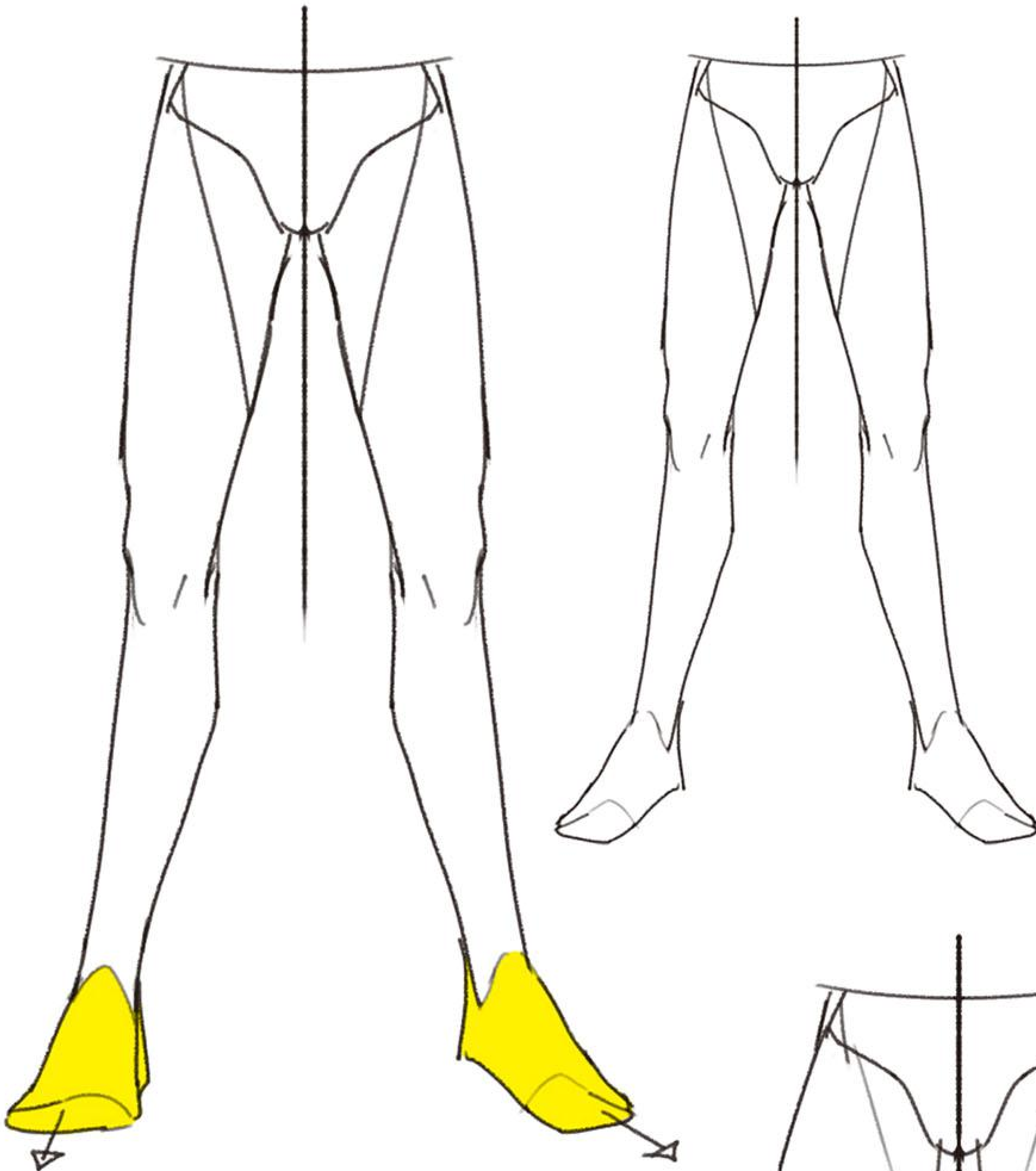


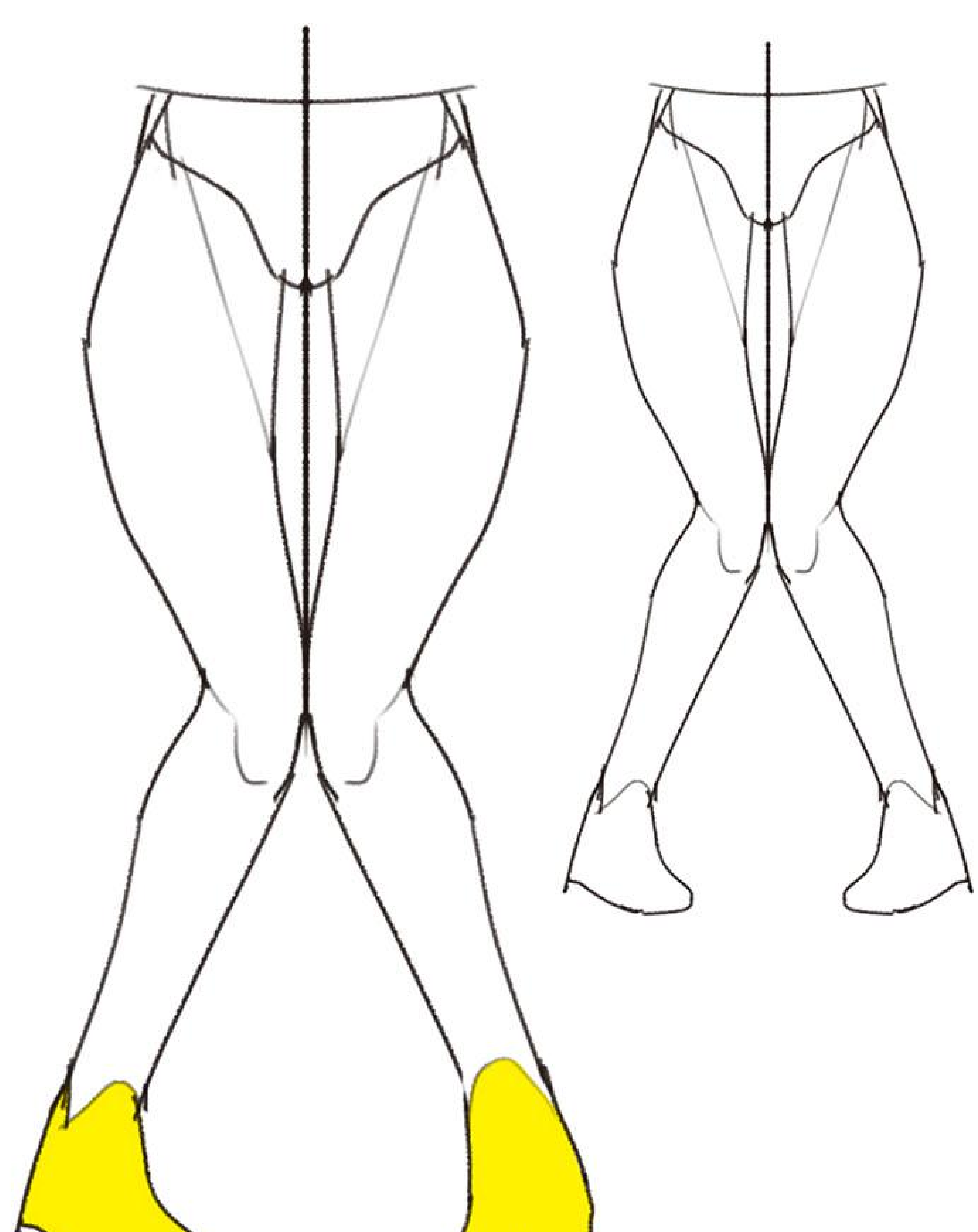


状況に応じて違いはありますが、
立っているときのつま先の角度
は、それぞれ違う方向に向けて
描くと安定して見えます。

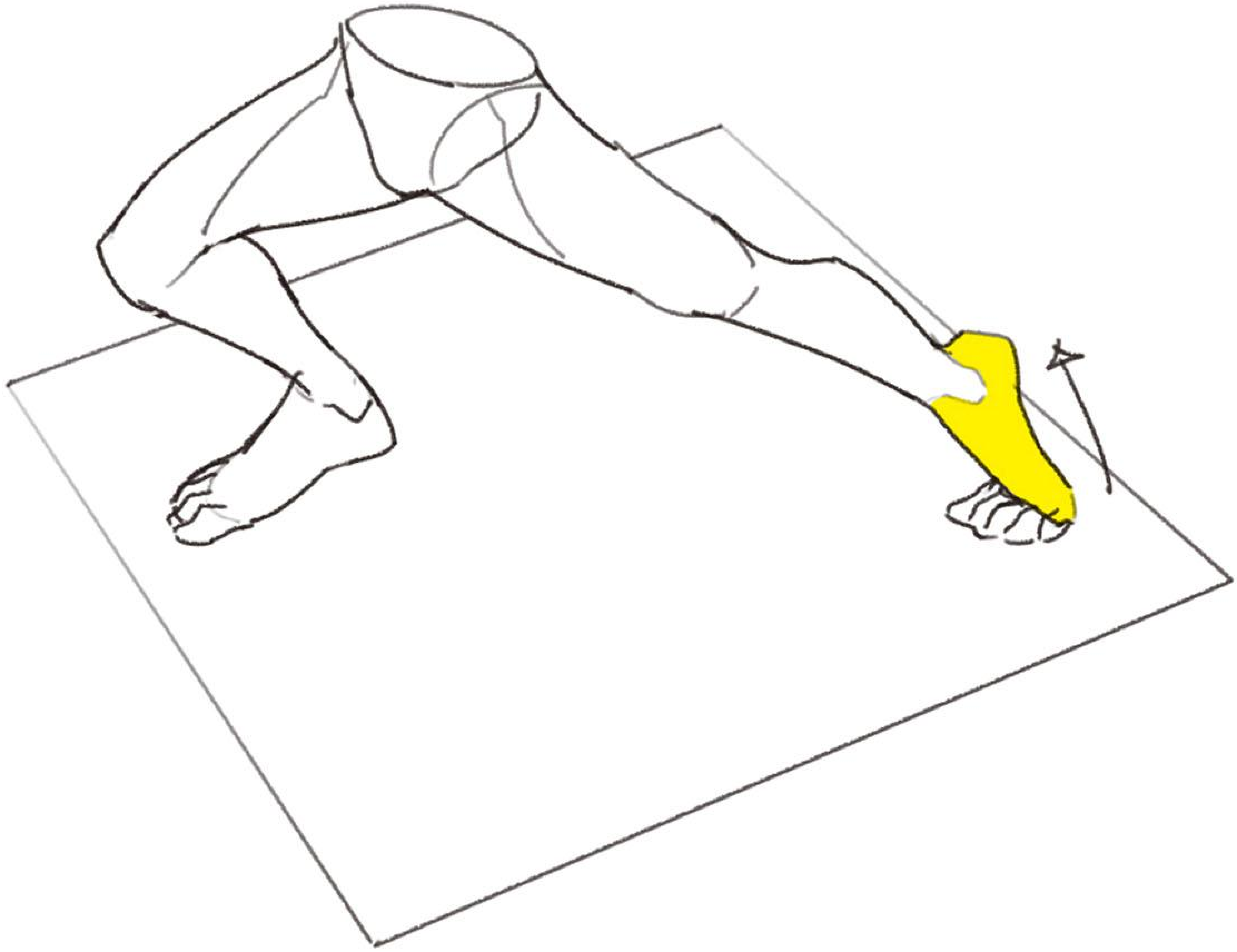


ポイント





立ったポーズのときに、地面と接している両足の角度が同じにならないように、それぞれ少し違う角度にすると自然に見えます。

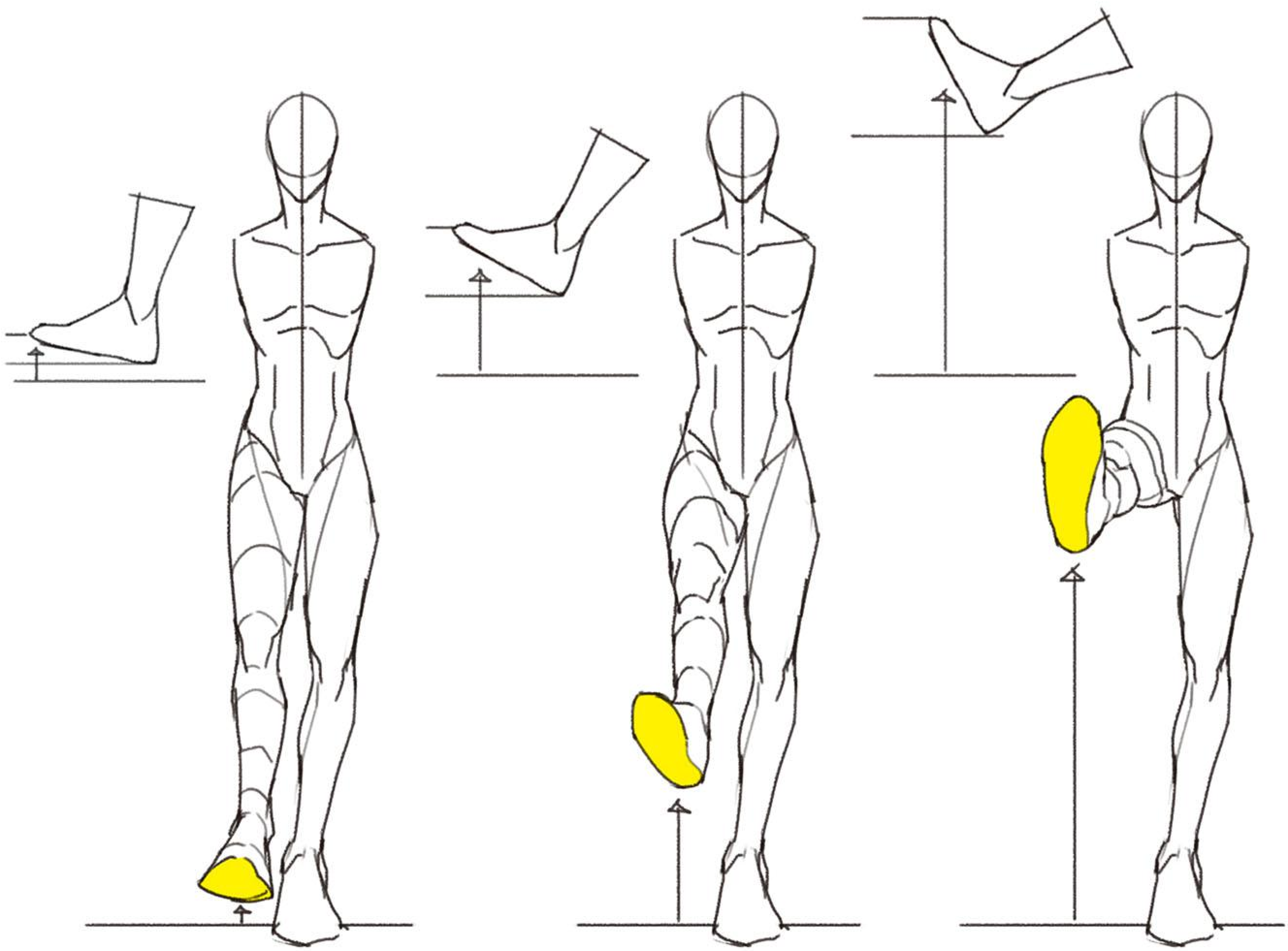


上半身を支えて踏ん張っている足に躍動感を出したいときは、後ろに引いたほうの足の踵を持ち上げると効果的です。

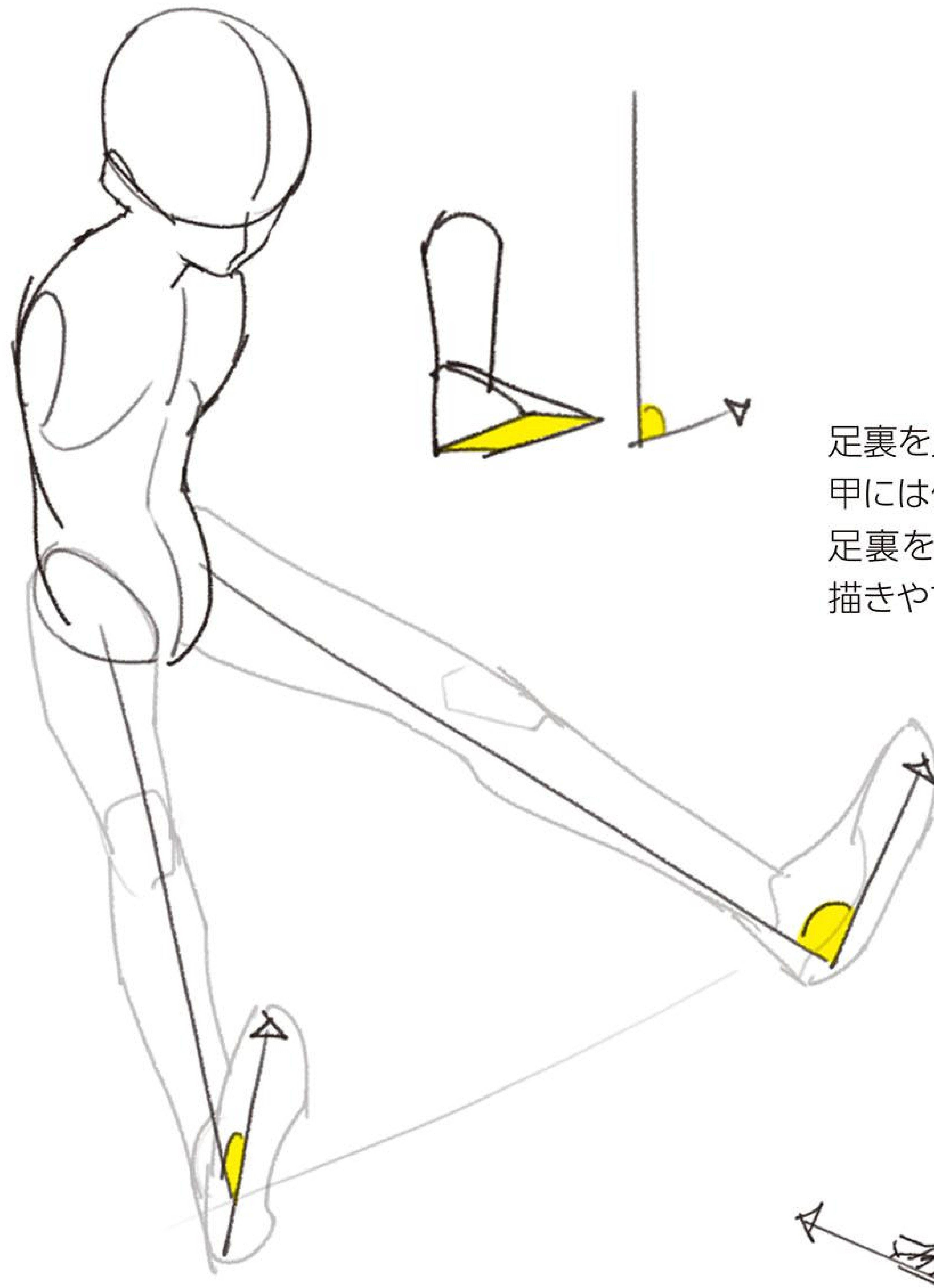




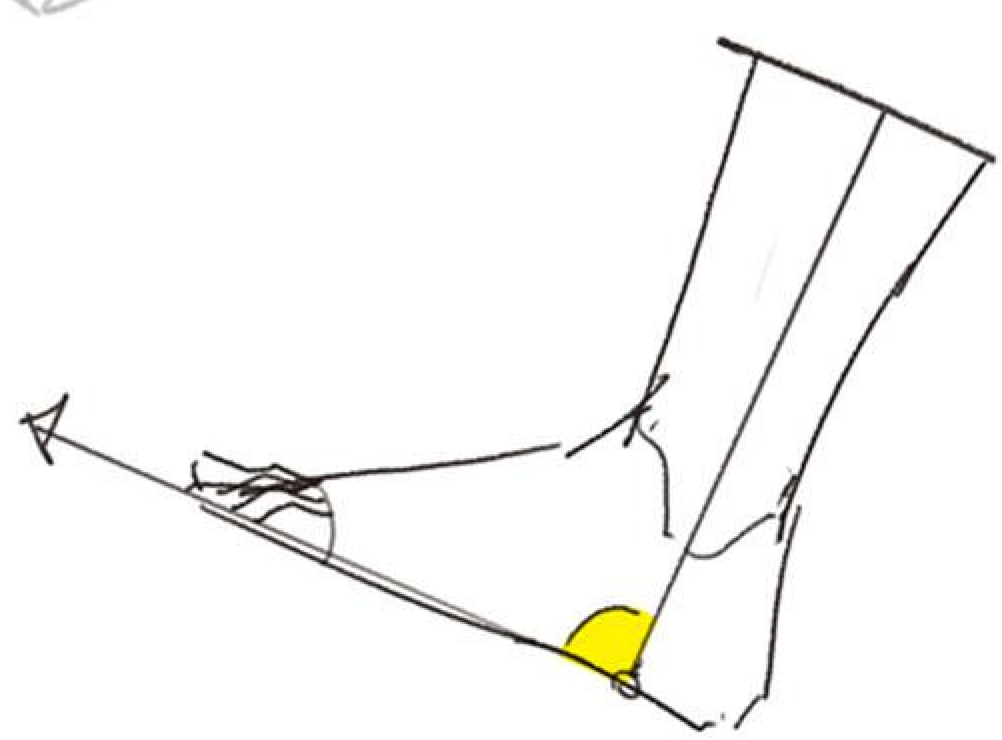
ポイント

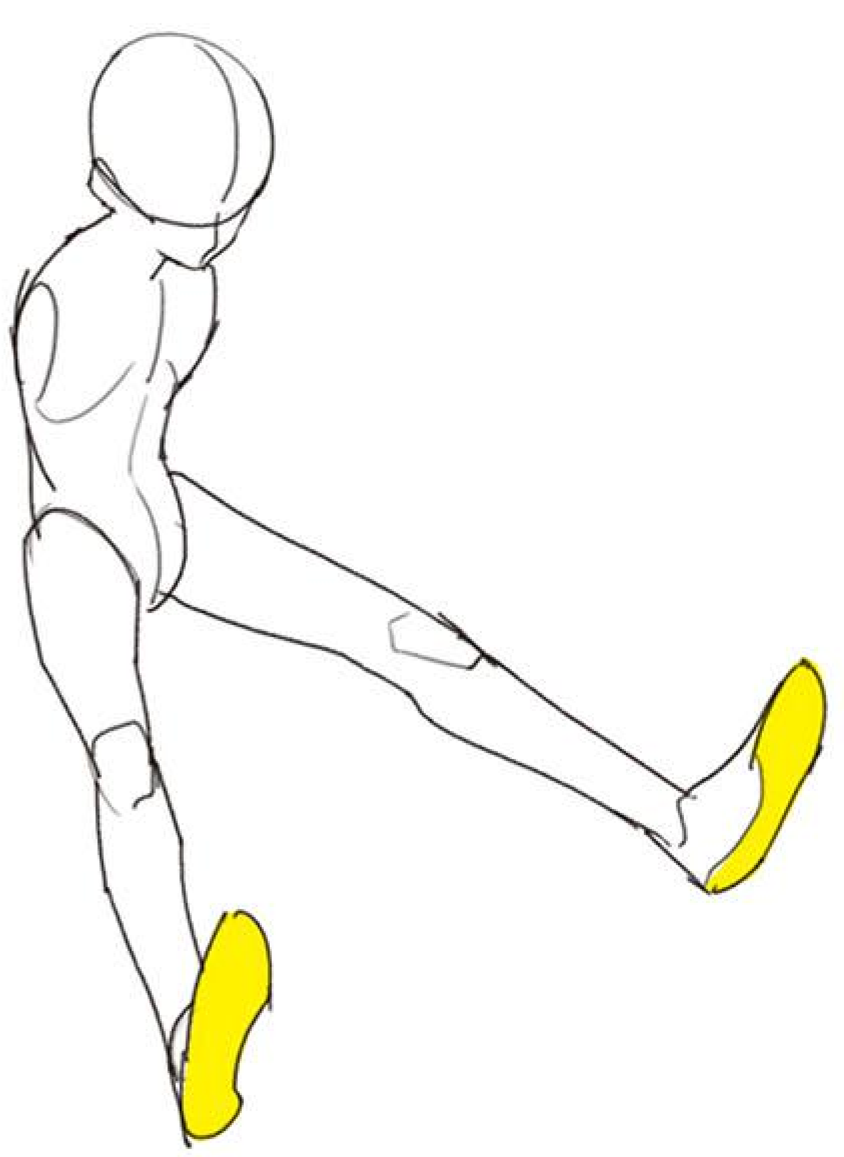


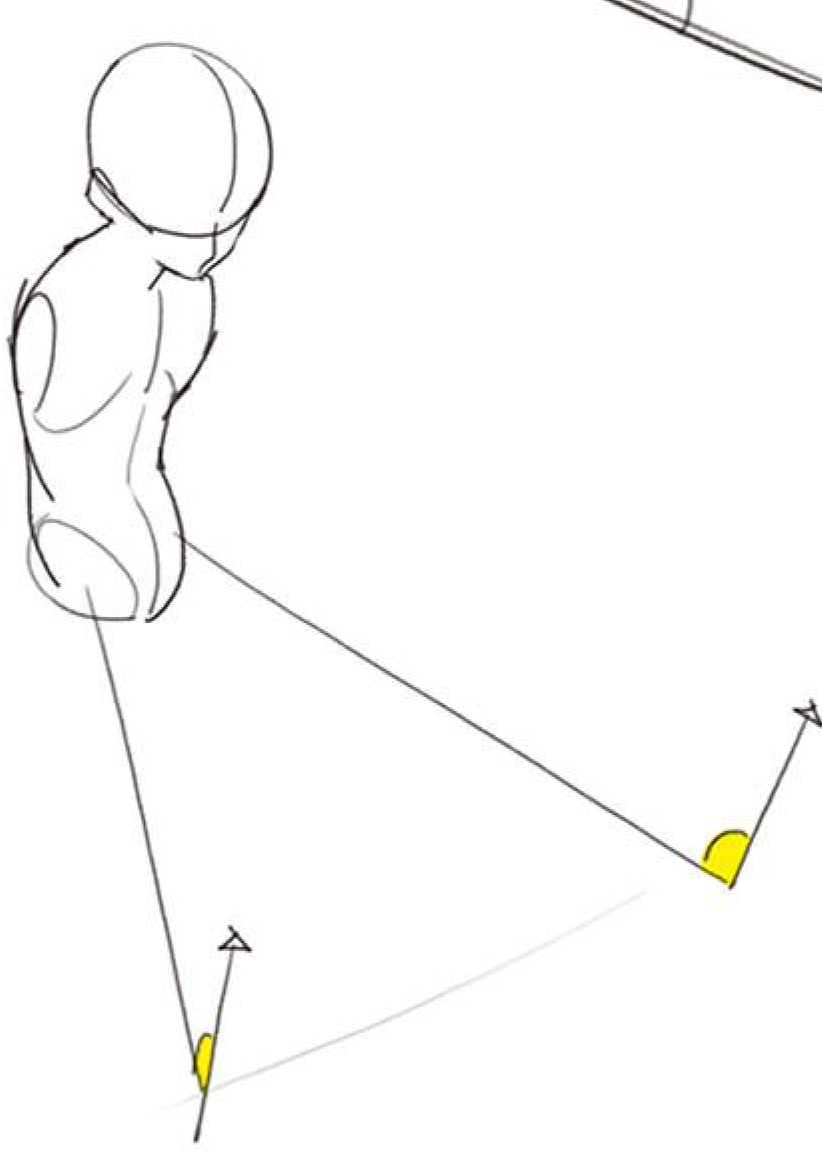
足を持ち上げて足裏を見せるときは、
地面と足の距離が離れるほど、足の裏
がたくさん見えるように描きます。



足裏を見せるポーズでは、足の甲には傾斜があるので、足首と足裏を基準に角度をつけると描きやすいです。

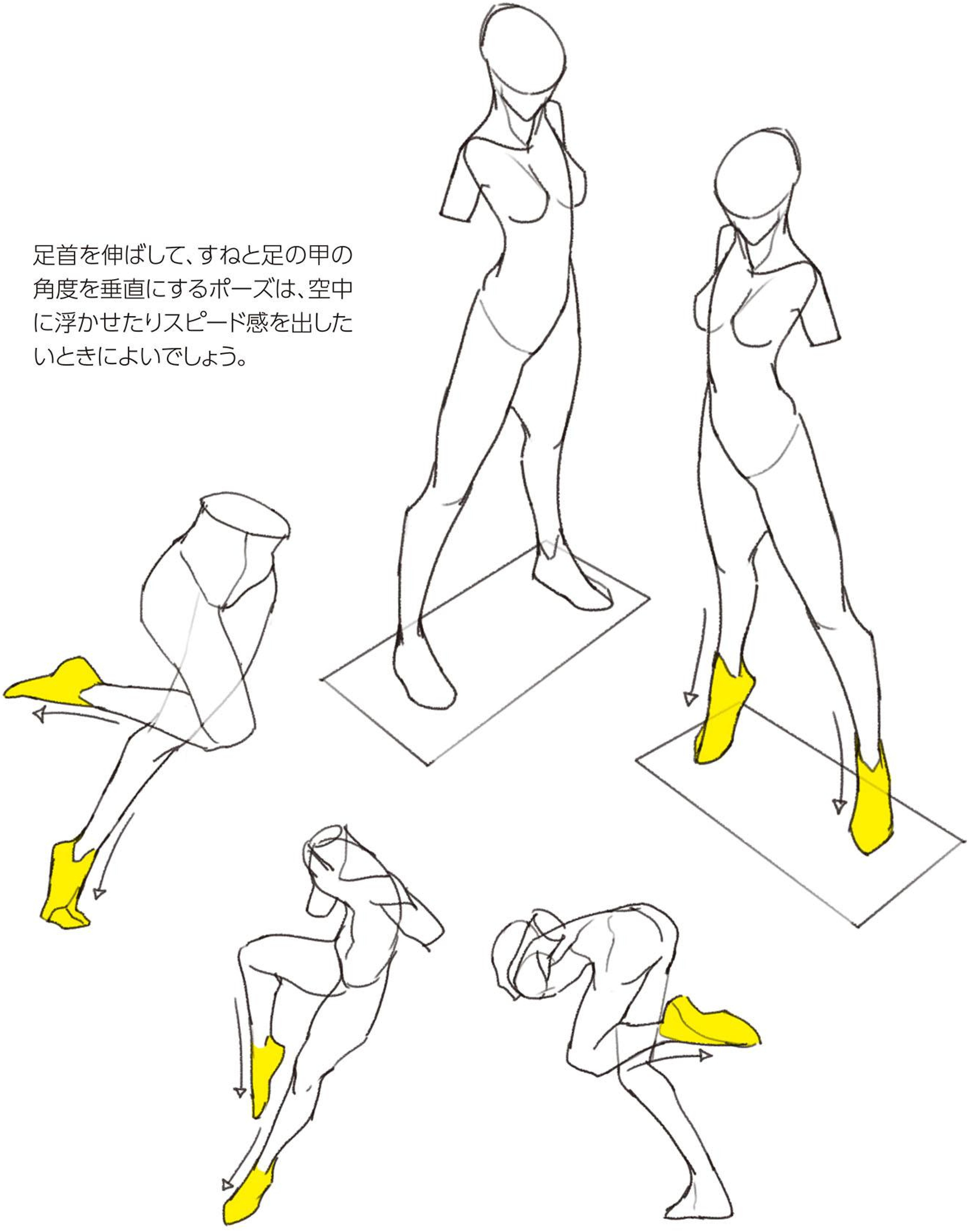




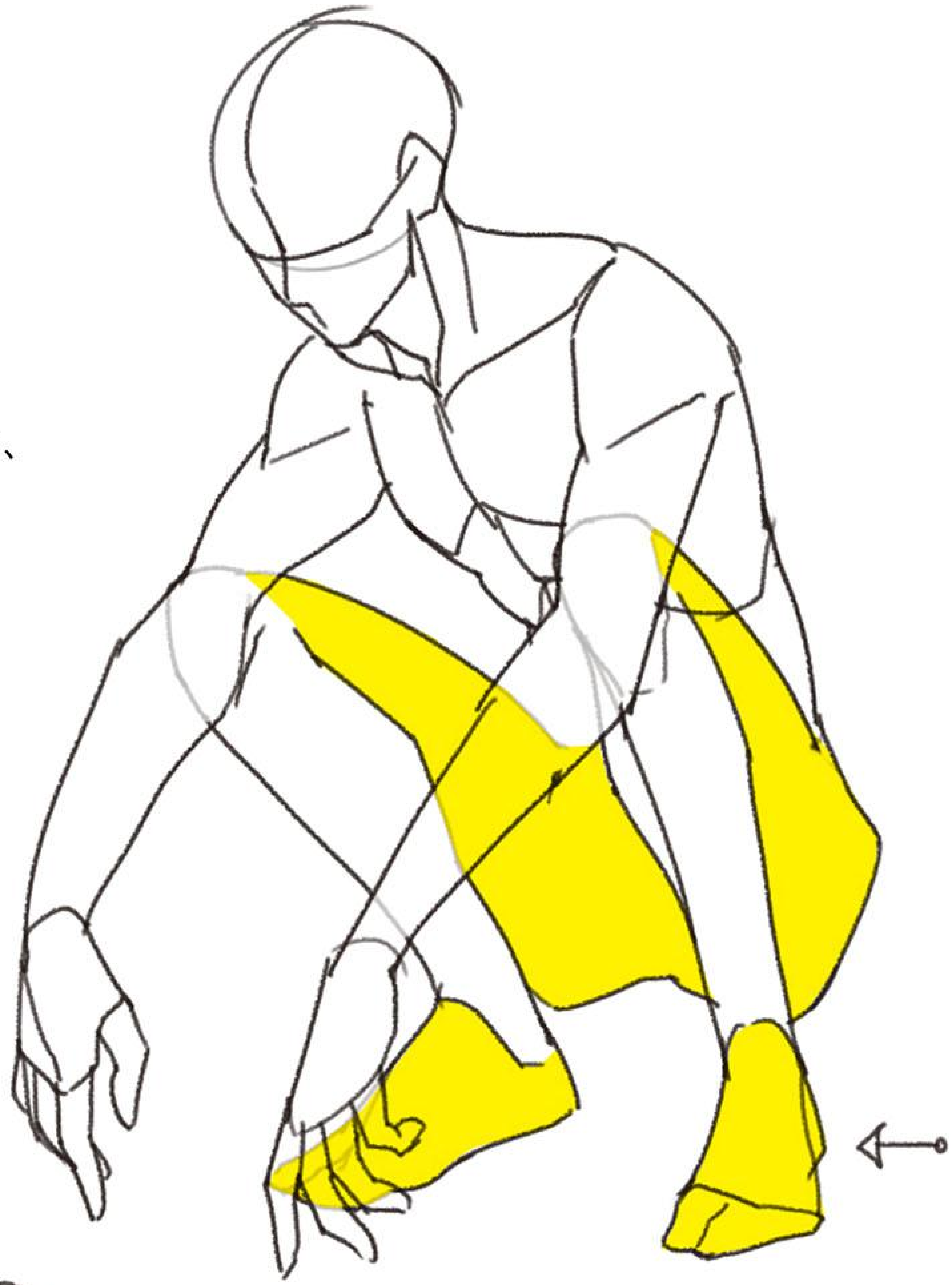


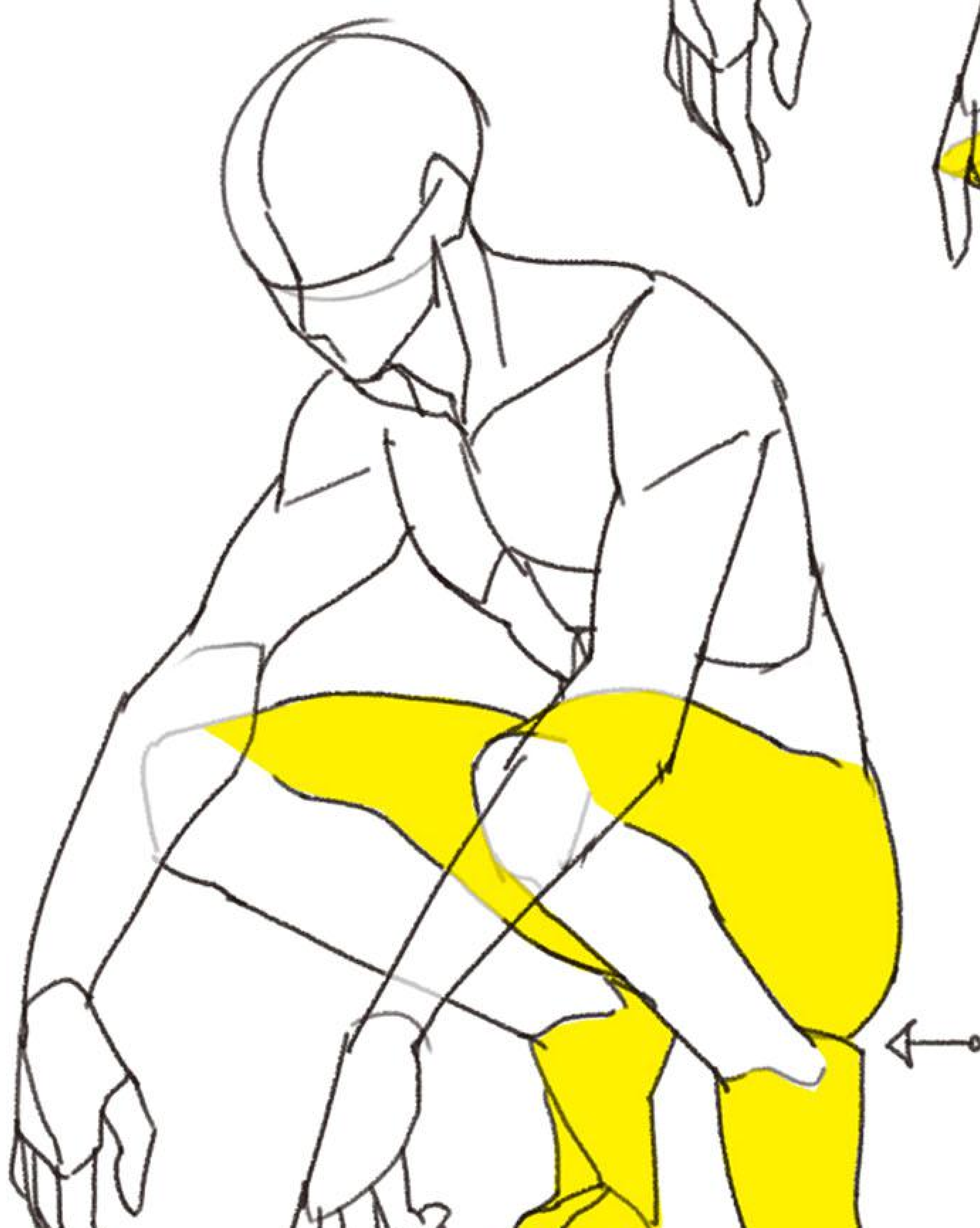
ポイント

足首を伸ばして、すねと足の甲の
角度を垂直にするポーズは、空中
に浮かせたりスピード感を出した
いときによいでしょう。



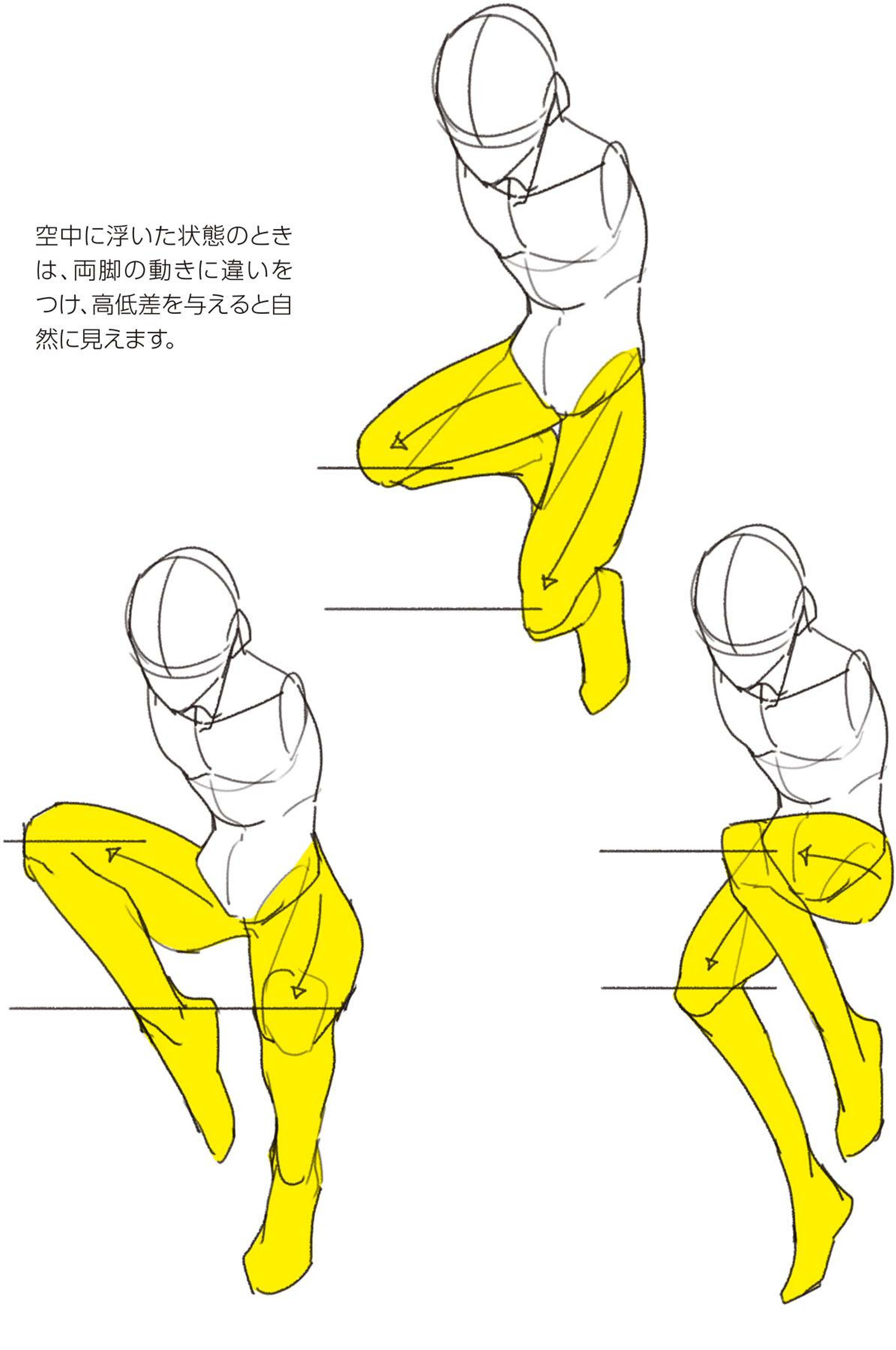
屈んだポーズのときは、
背中が丸くなります。

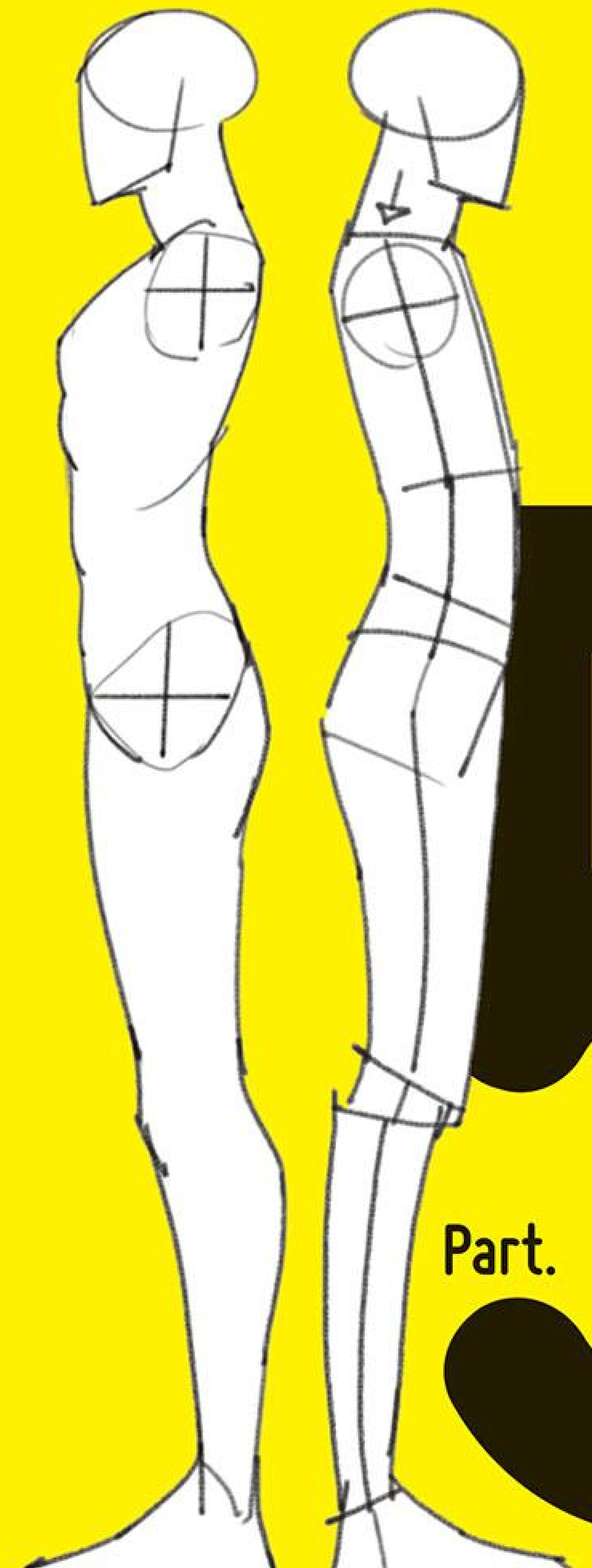




太ももが持ち上がると足裏
全体が地面に触れ、太ももが
地面と水平になると足の踵
が持ち上がりお尻に触れます。

空中に浮いた状態のときは、両脚の動きに違いをつけ、高低差を与えると自然に見えます。



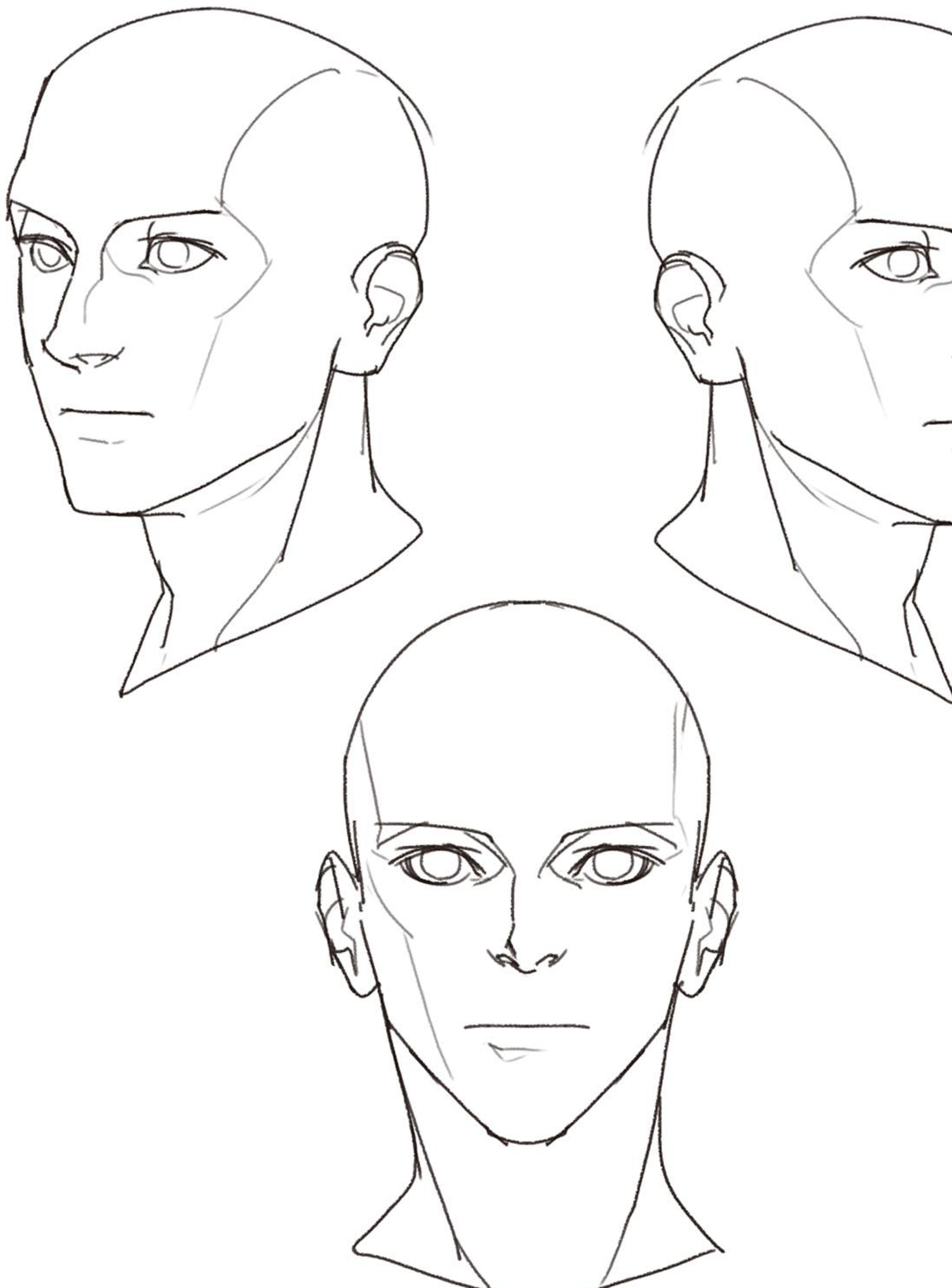


Part. 5

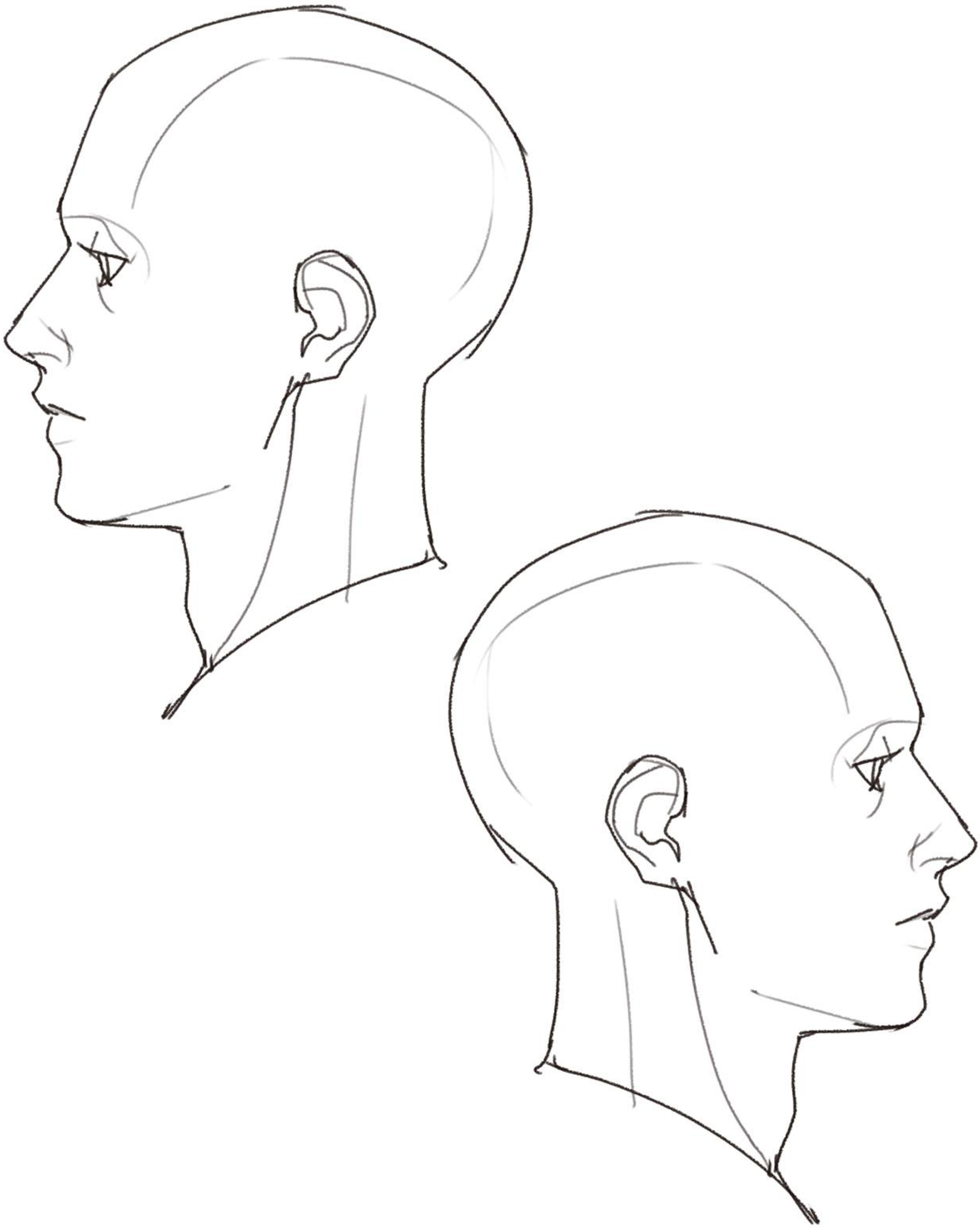
イラストレーション

顔 / 体の参照ガイド

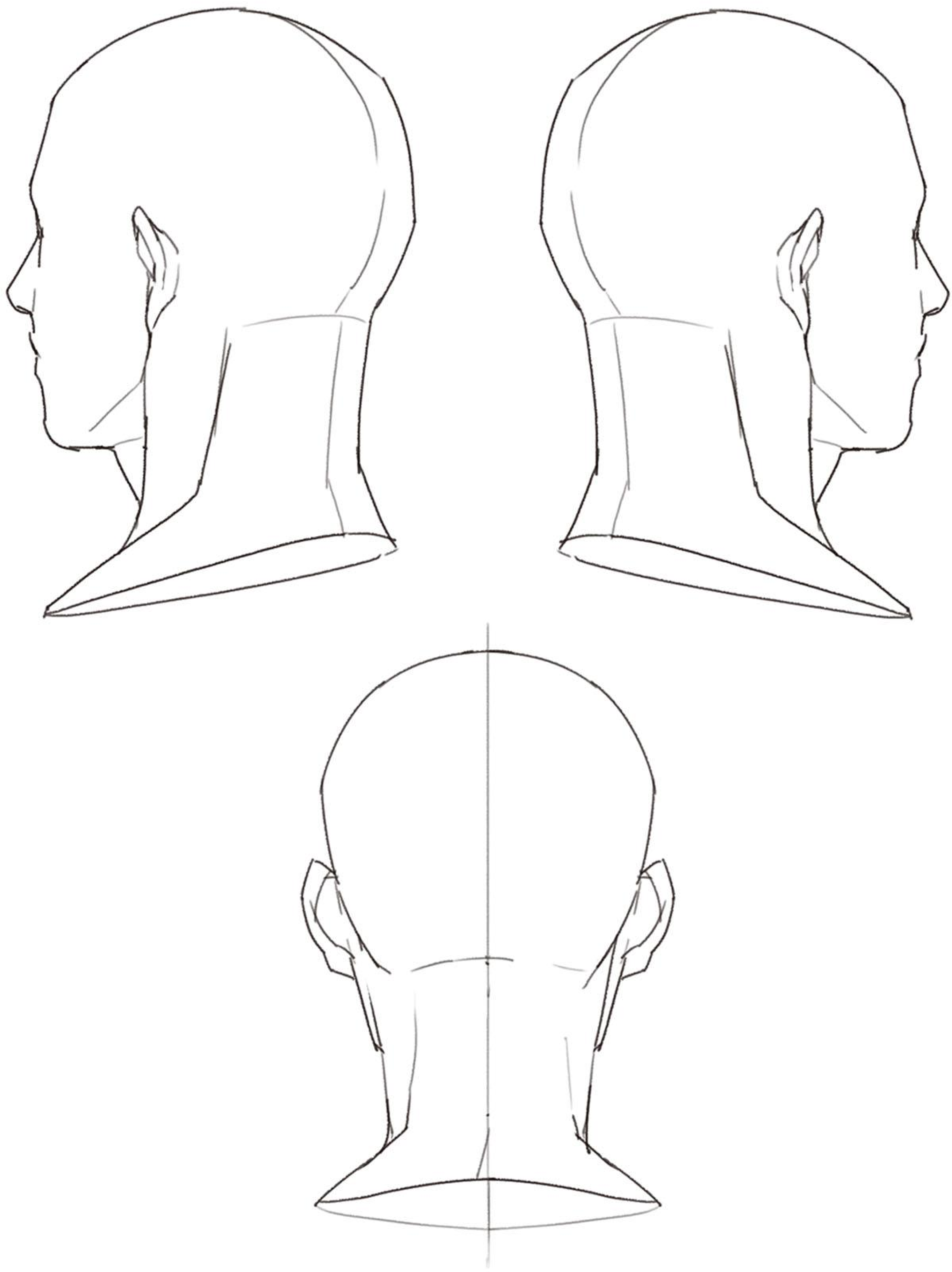
顔正面、半側面 左／右



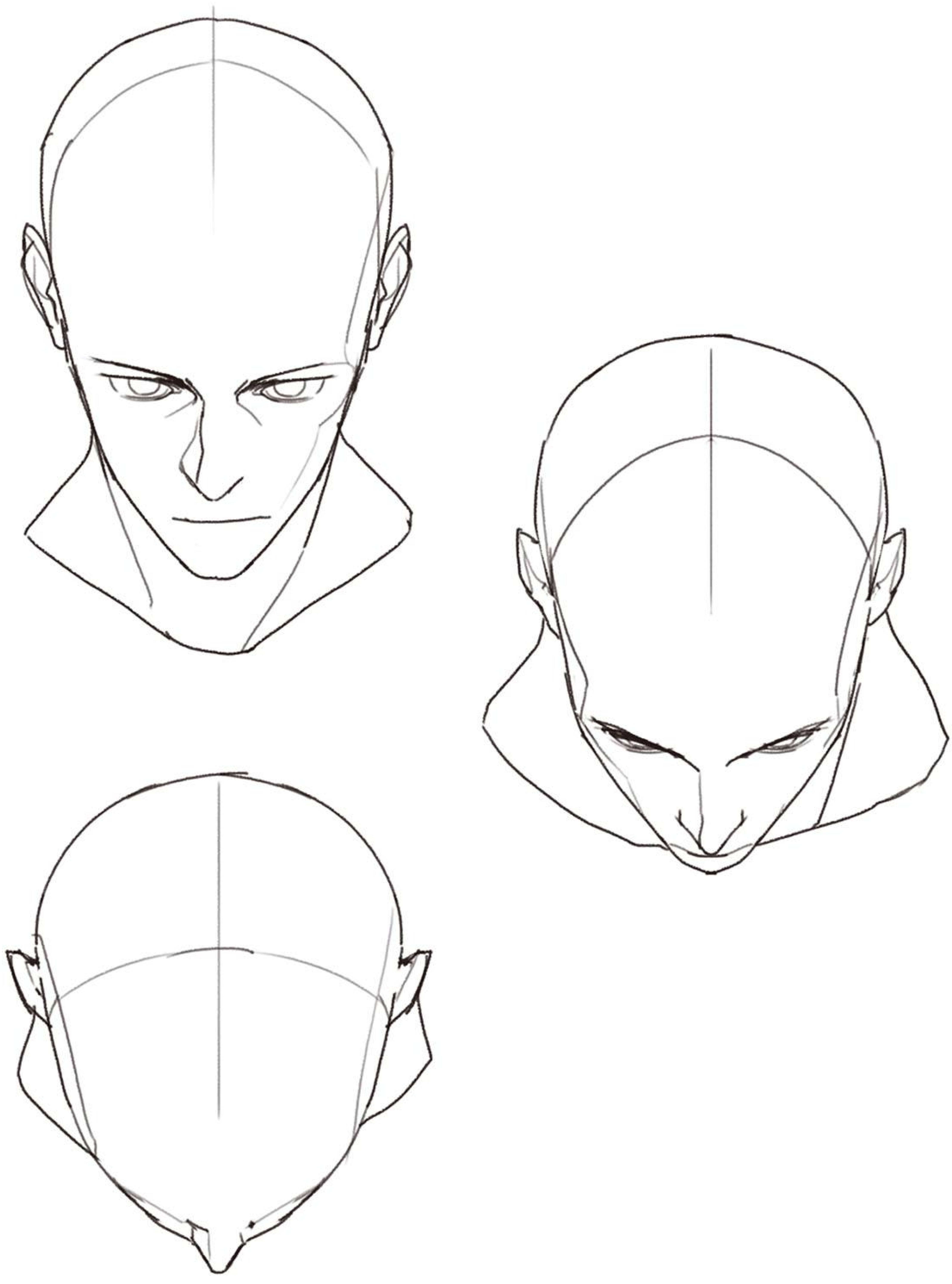
顔側面 左／右



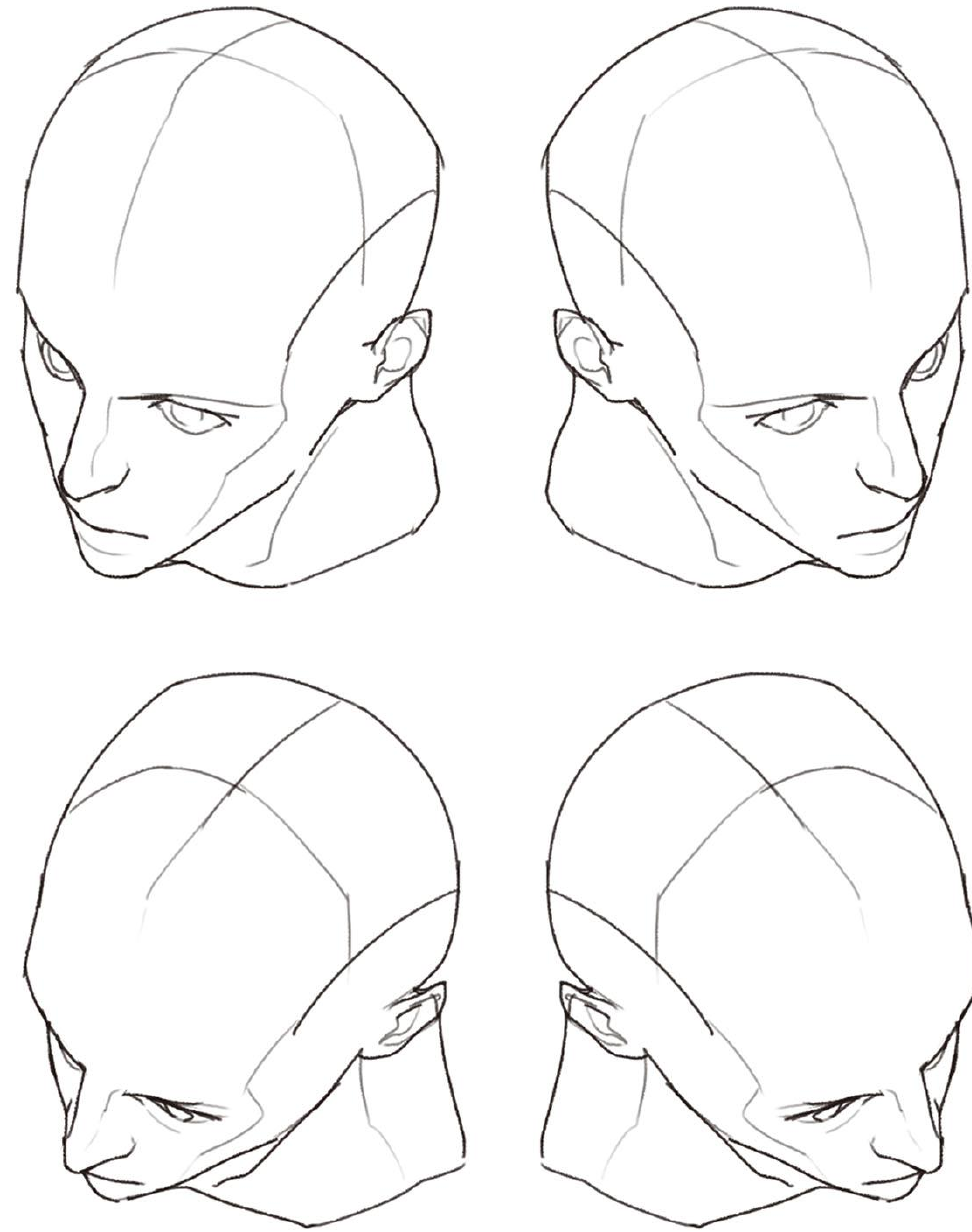
顔後面、半側面 左／右



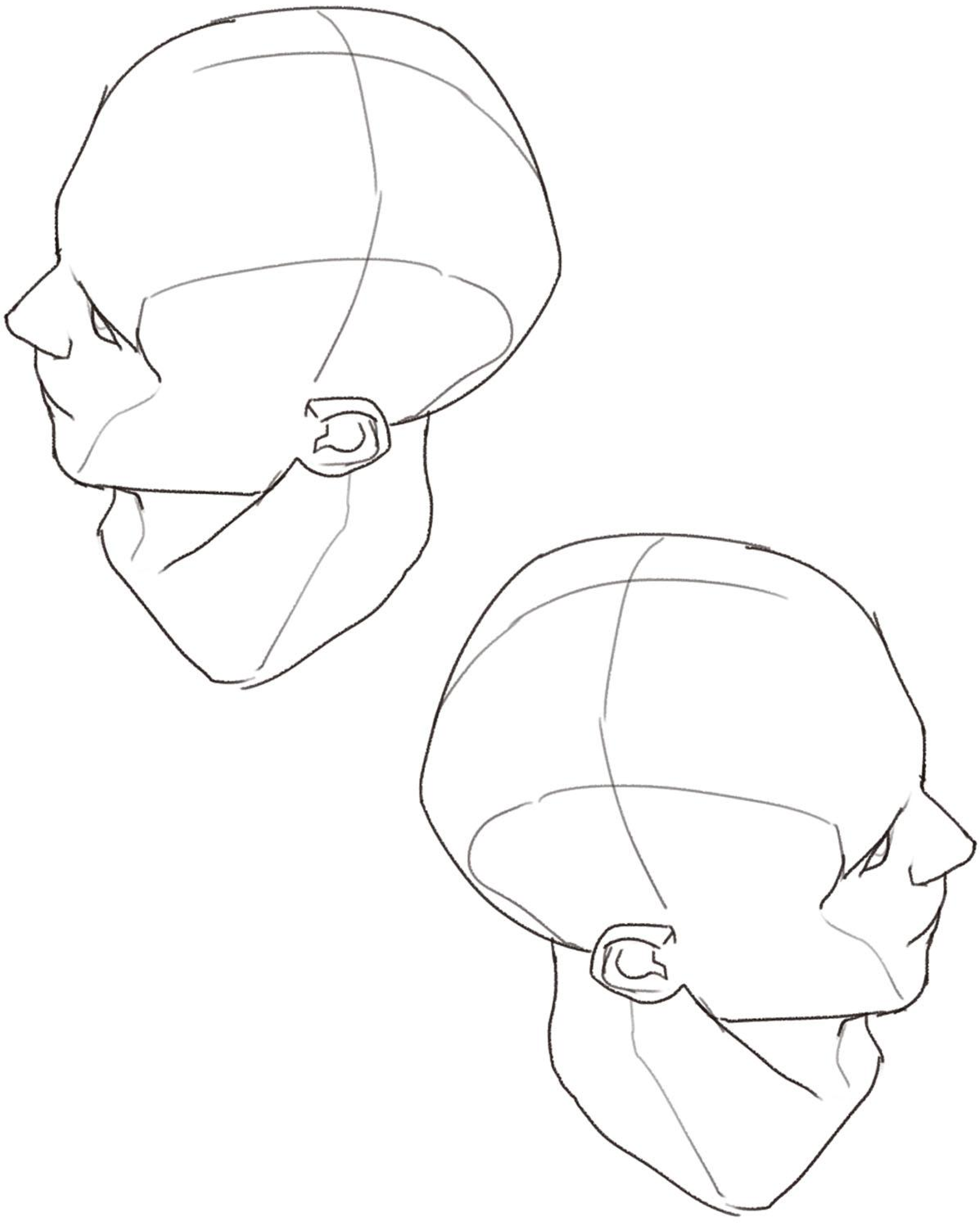
顔正面、ハイアングル



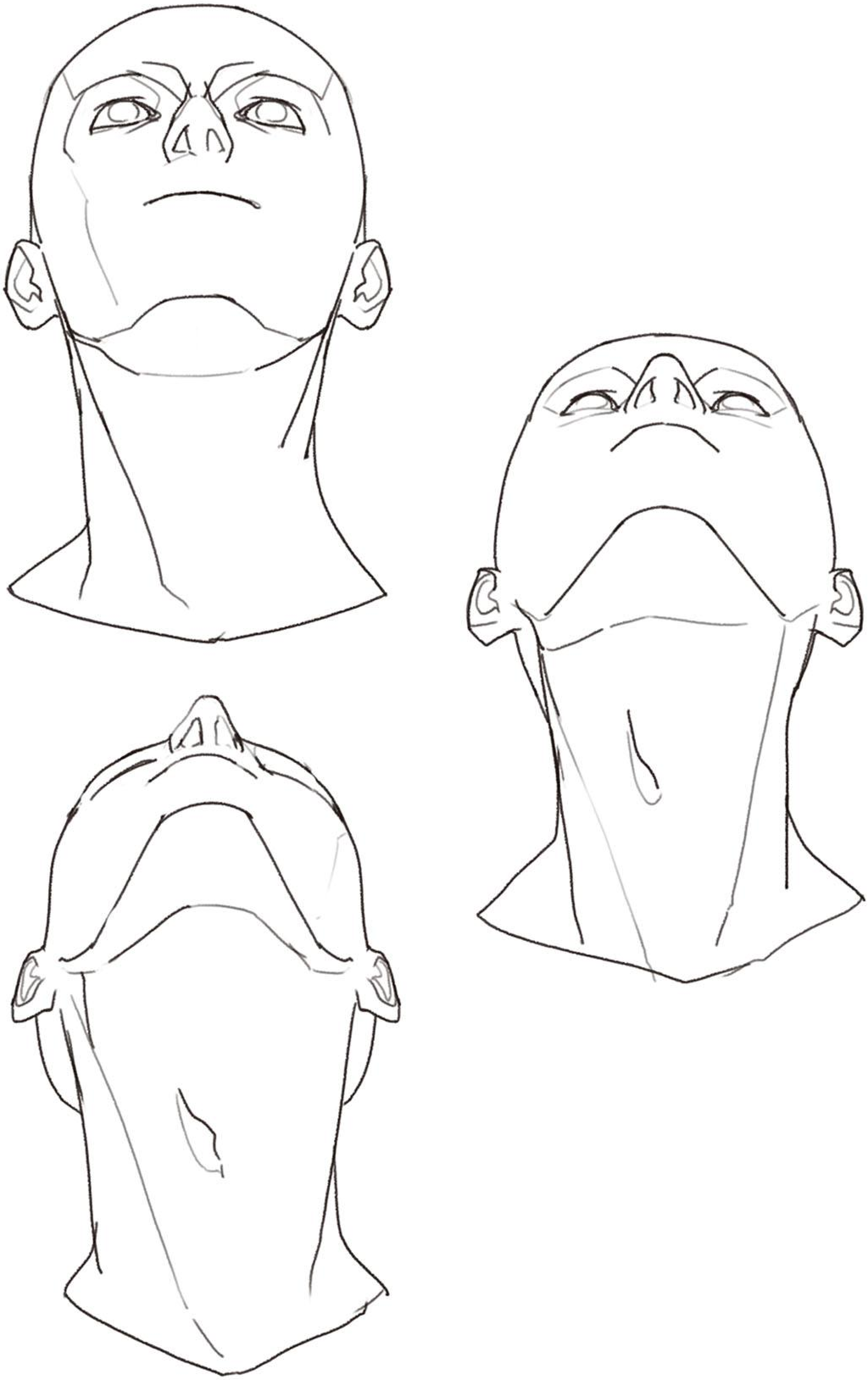
顔半側面 左／右、ハイアングル



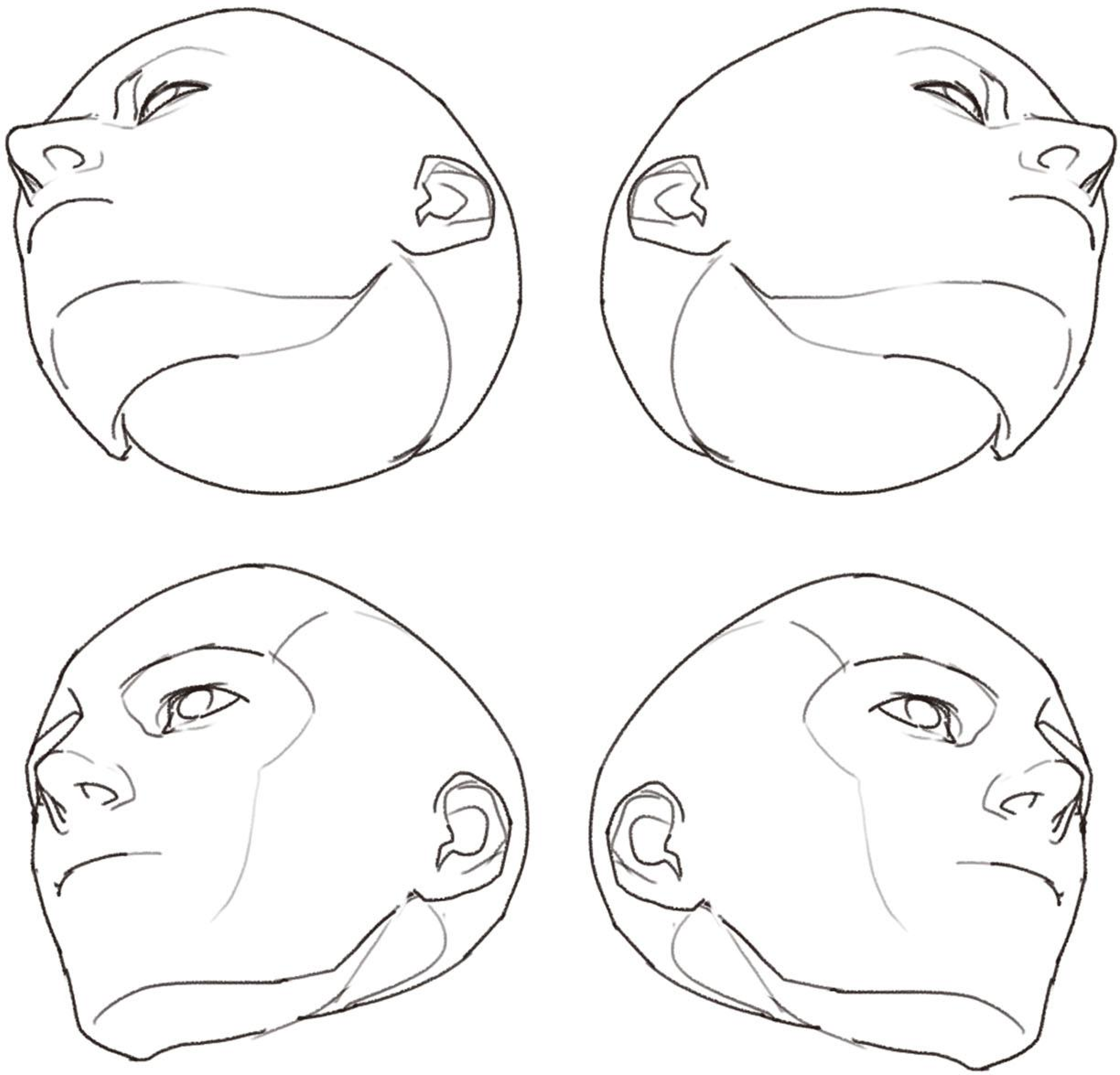
顔側面 左／右、ハイアングル



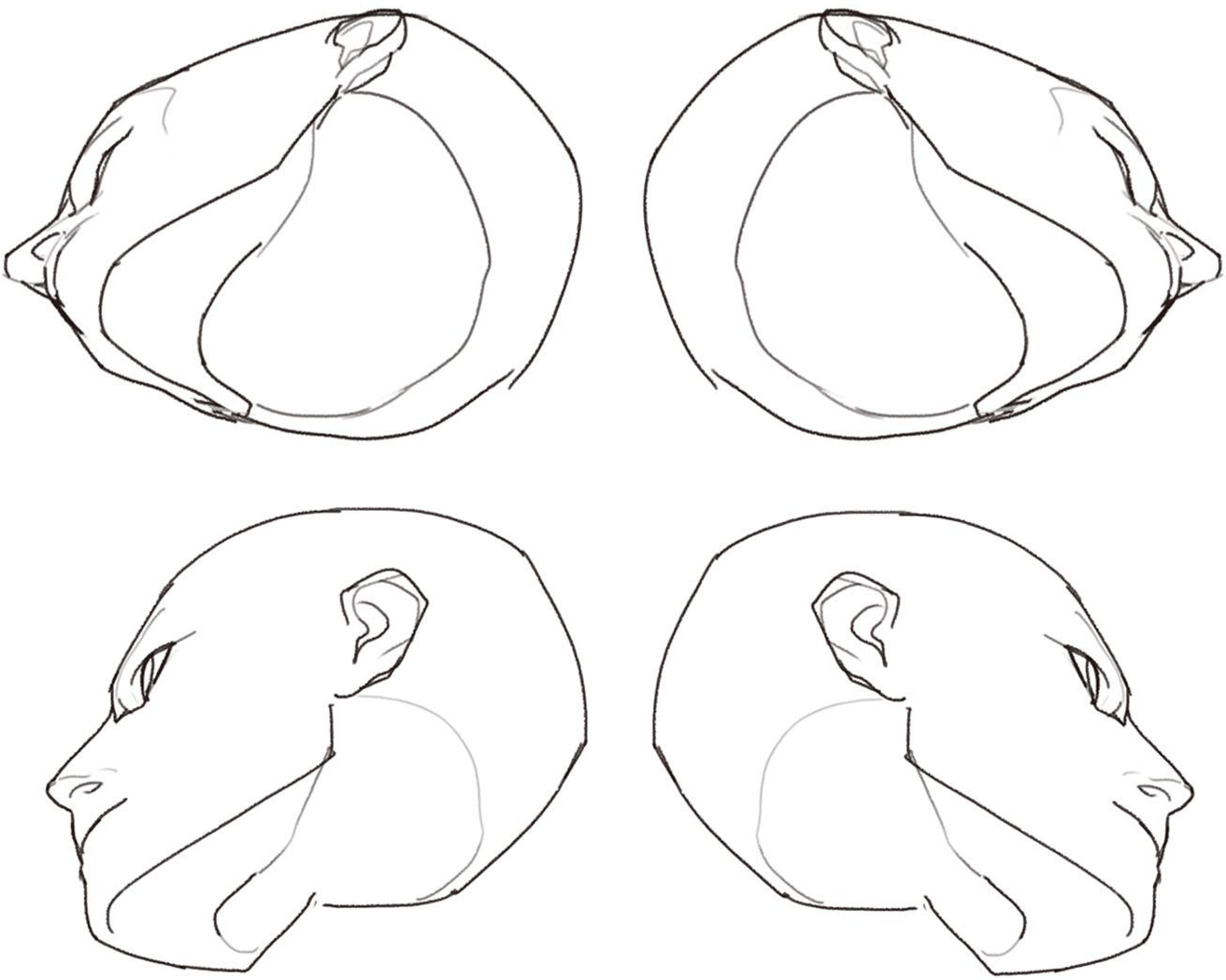
顔正面、ローアングル



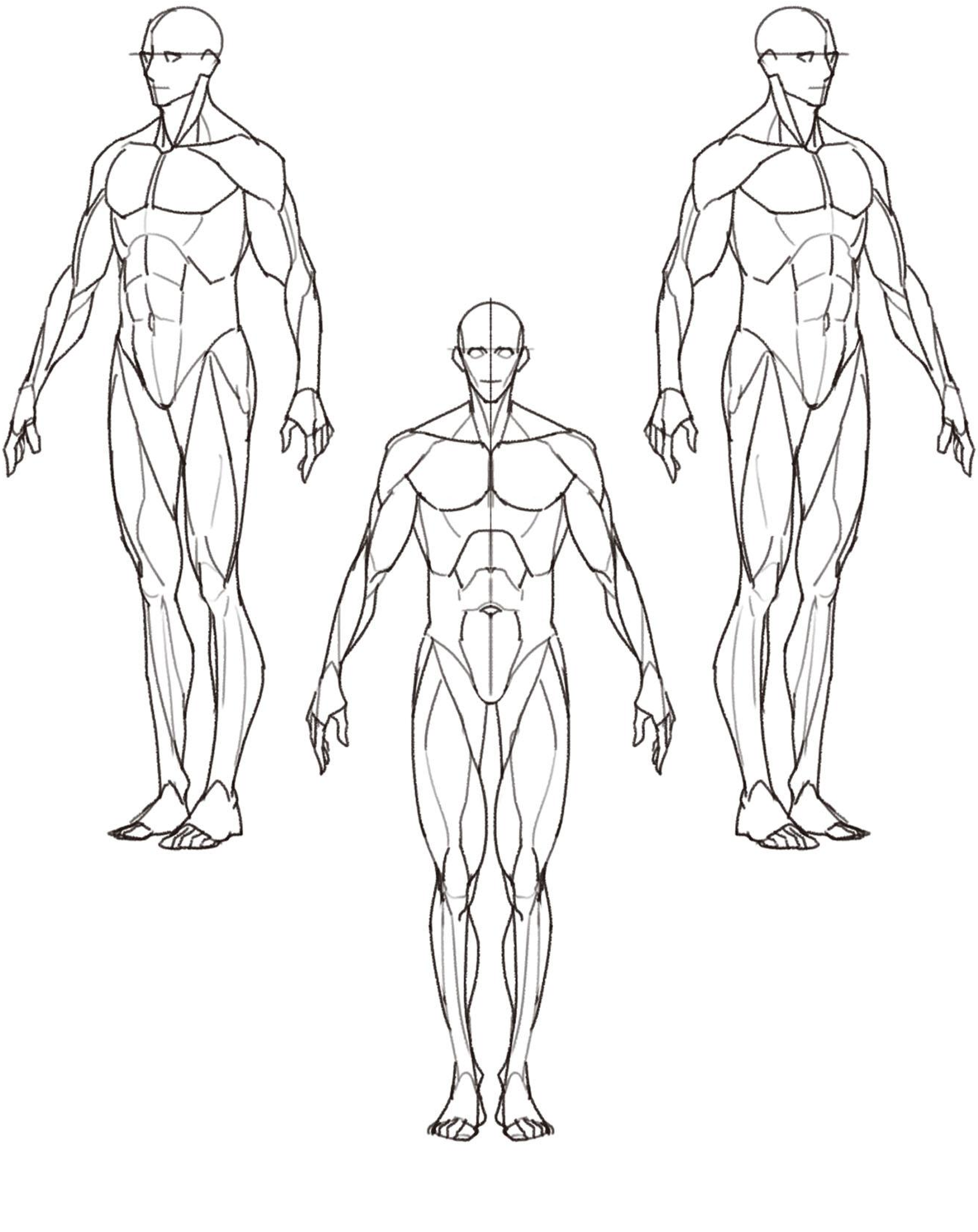
顔半側面 左／右、ローアングル



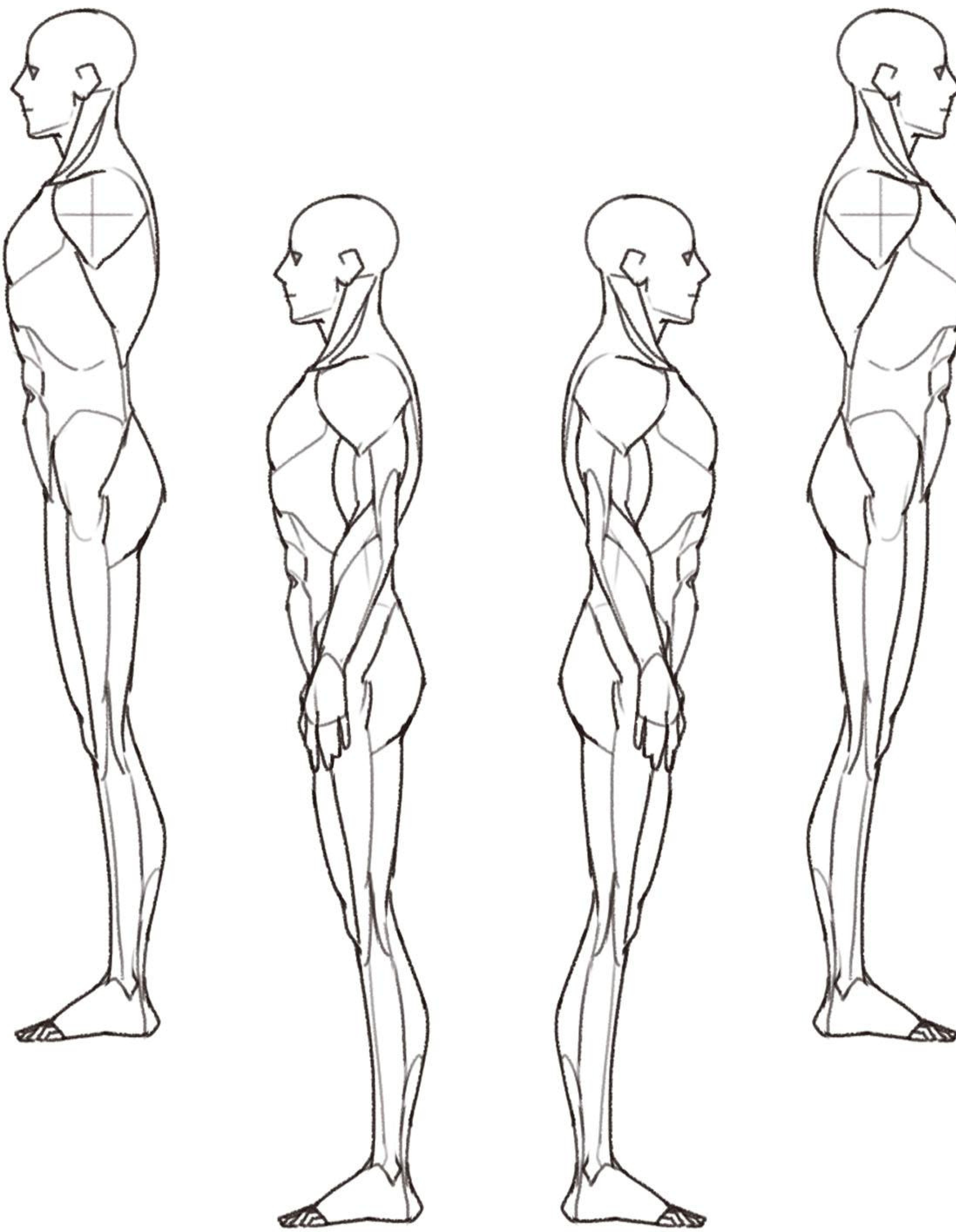
顔側面 左／右、ローアングル



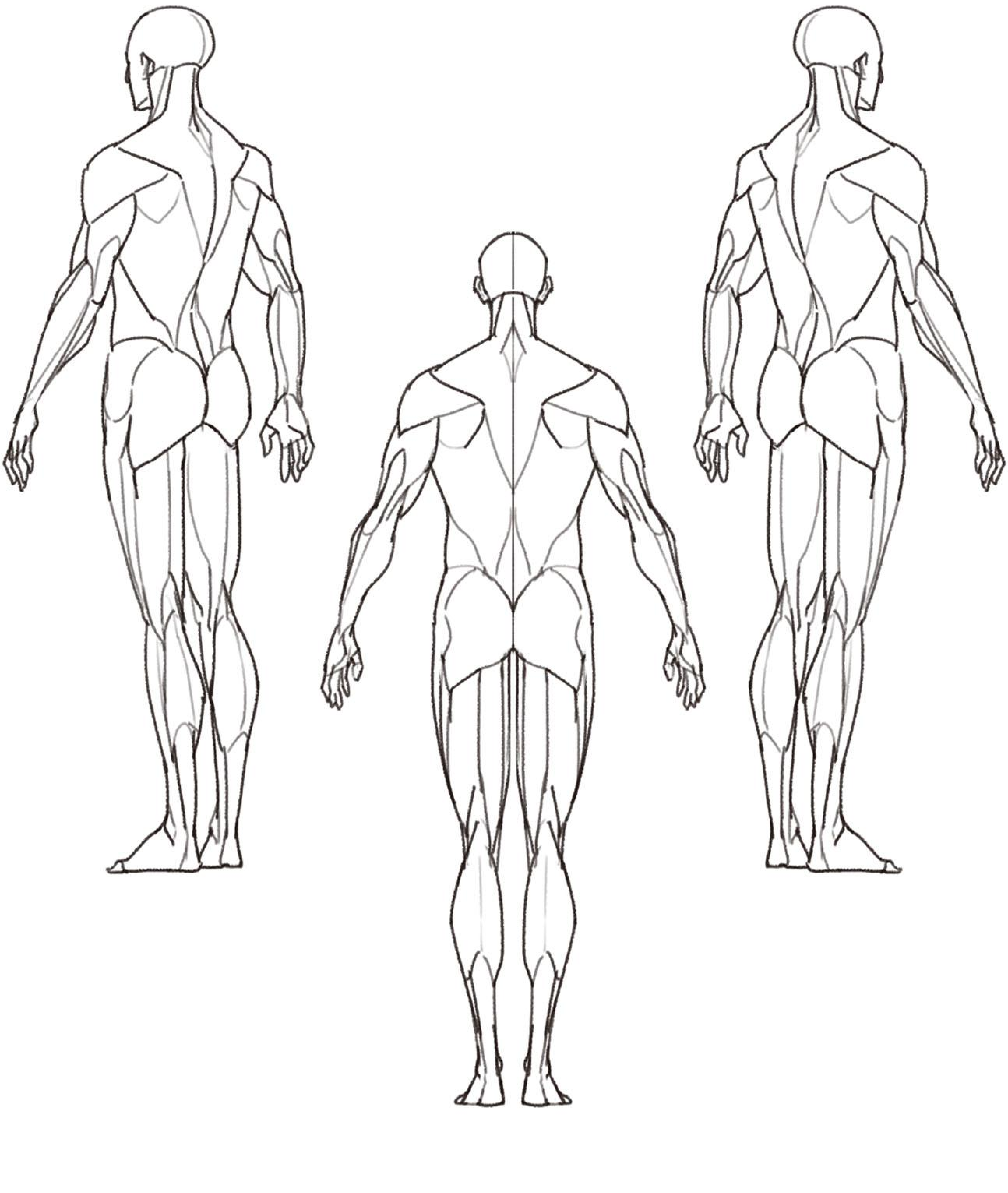
人体正面、半側面 左／右



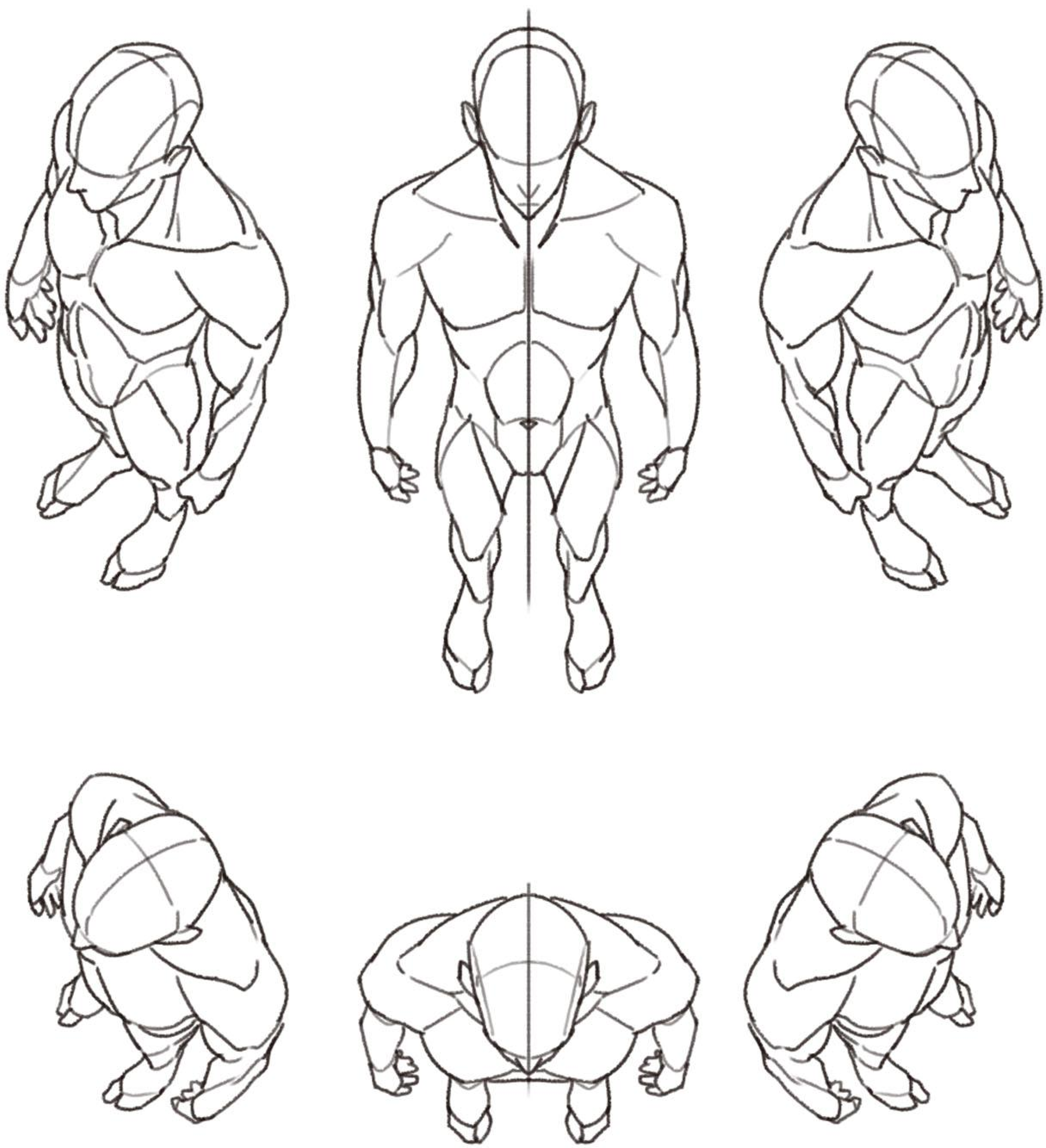
人体側面 左／右



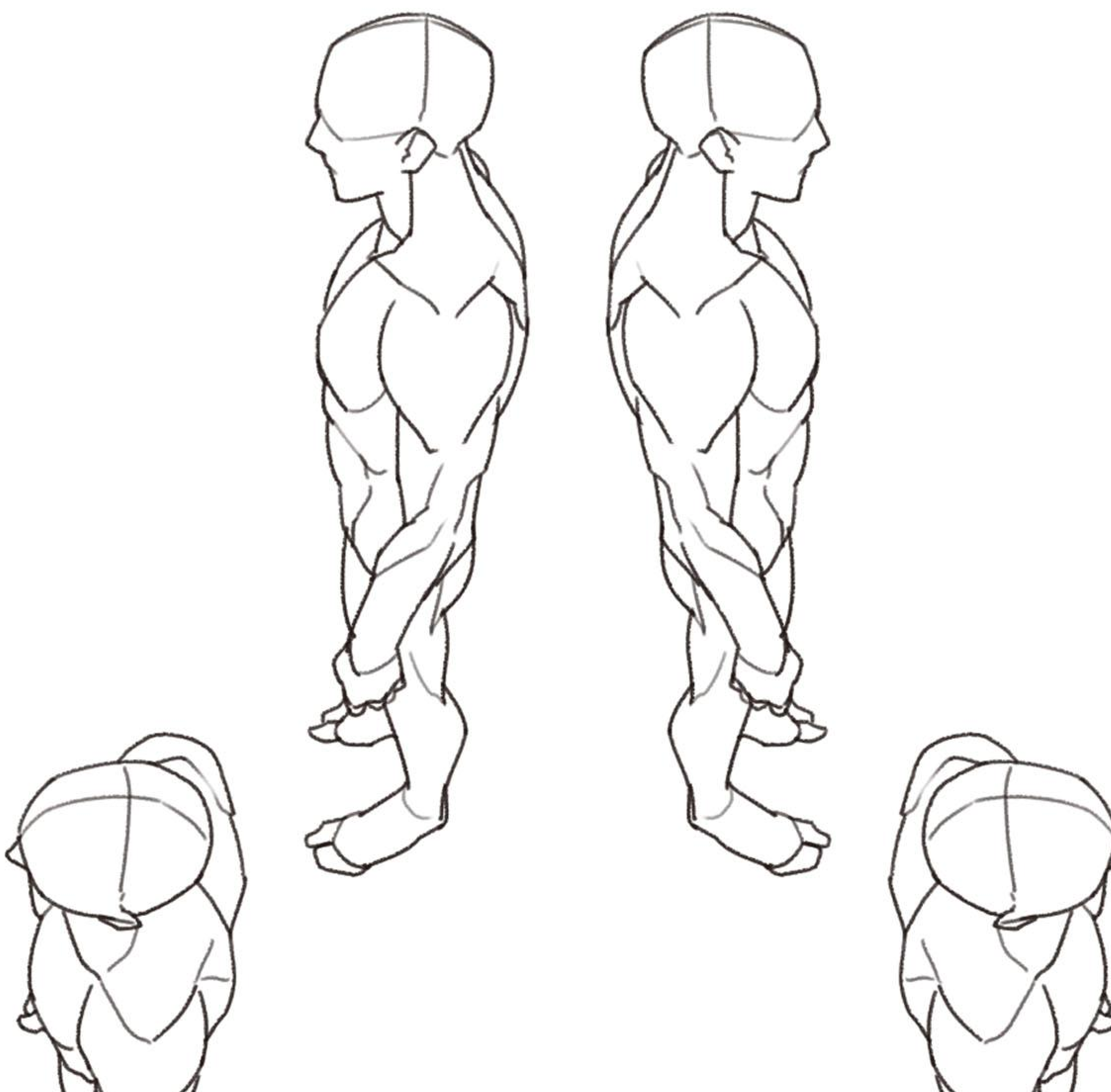
人体後面、半側面 左／右



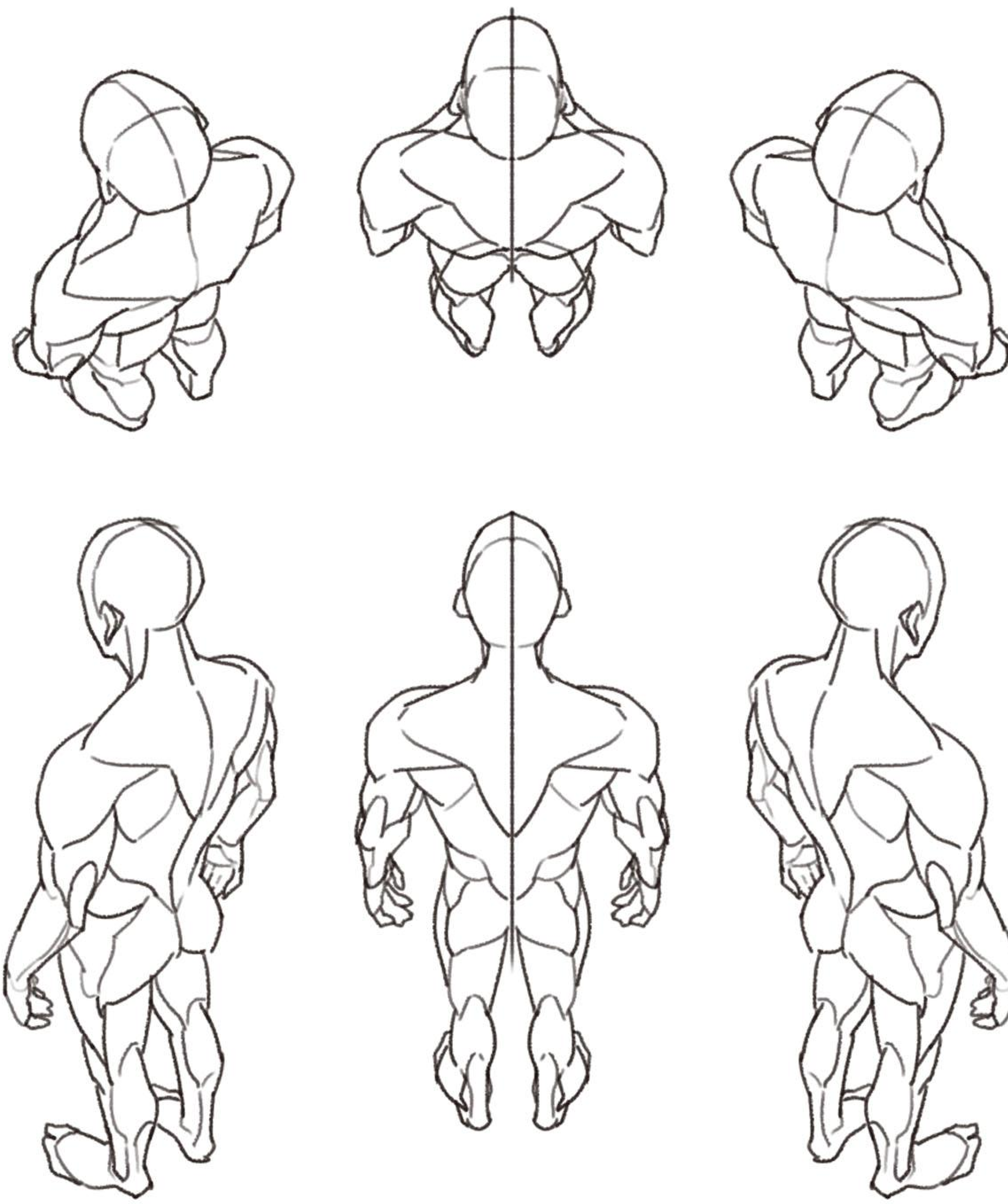
人体正面、半側面 左／右、ハイアングル



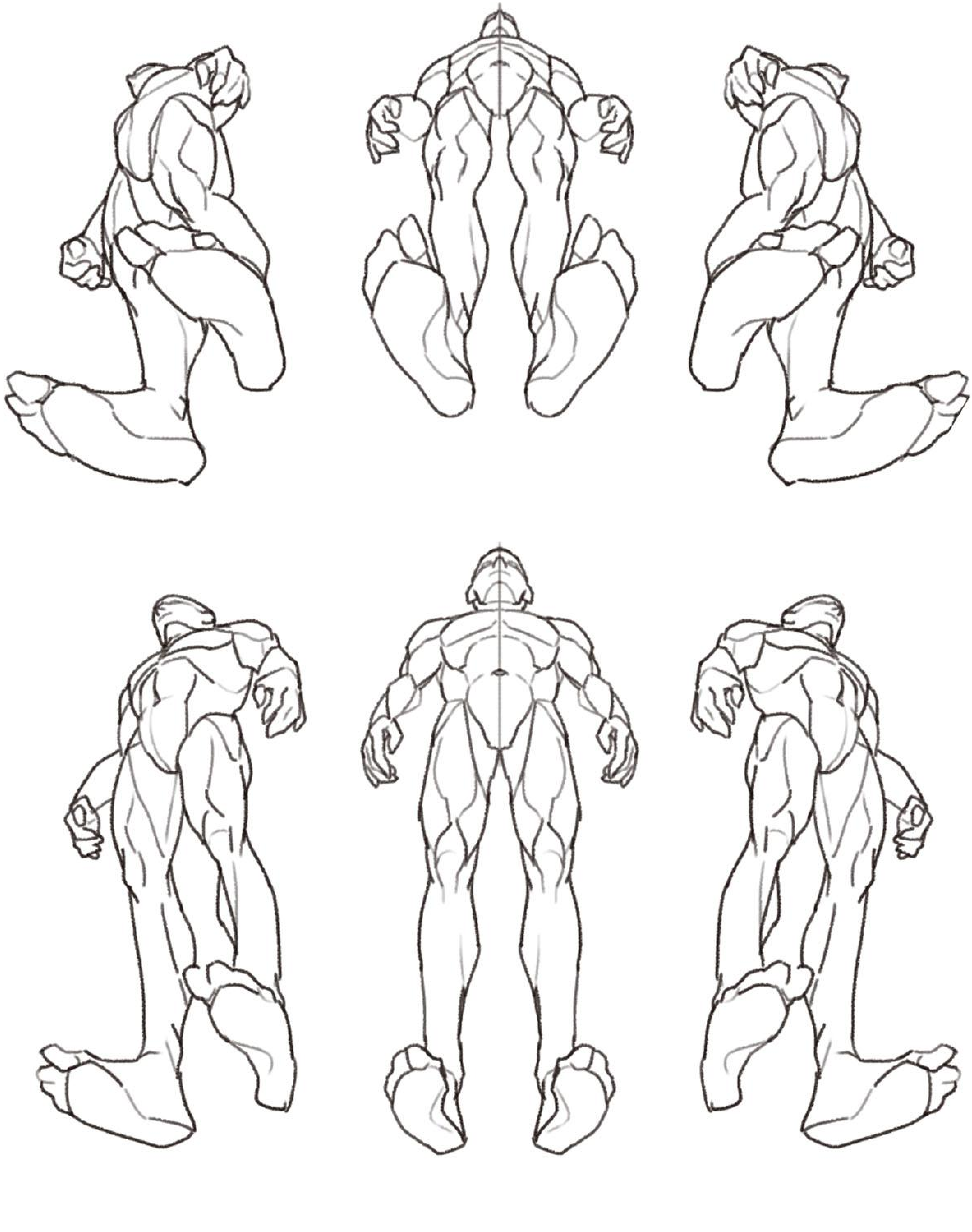
人体側面 左／右、ハイアングル



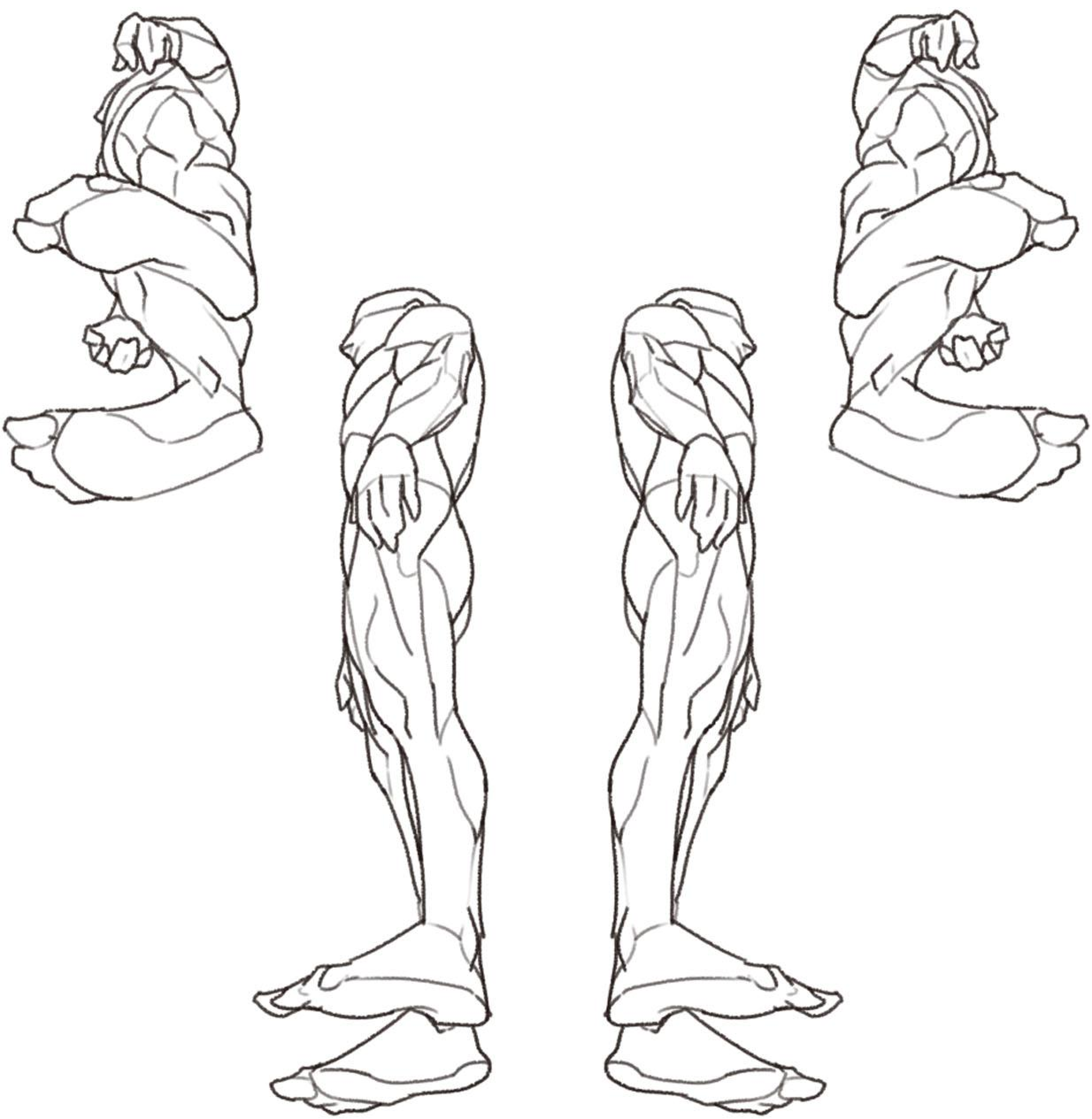
人体後面、半側面 左／右、ハイアングル



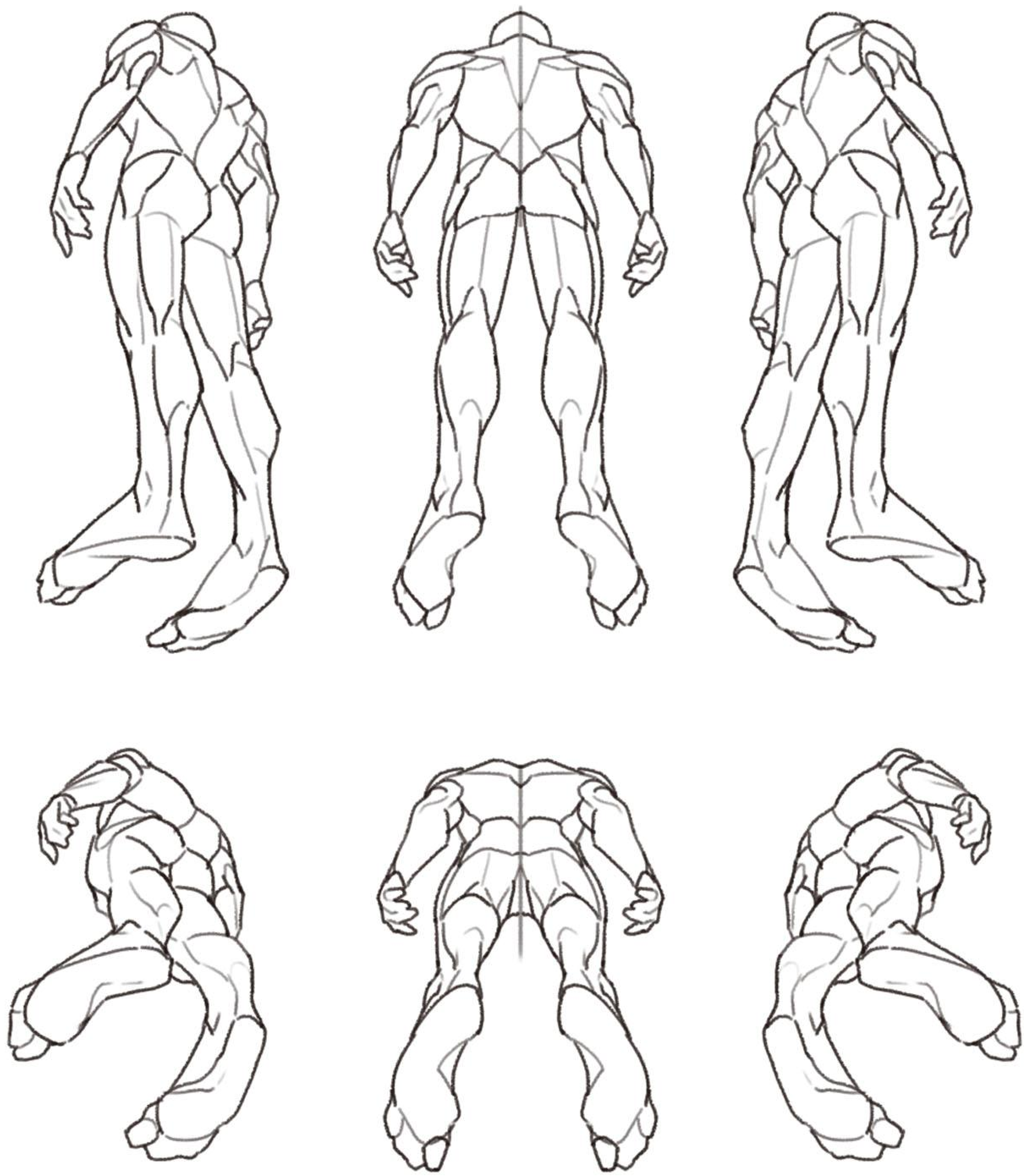
人体正面、半側面 左／右、ローアングル



人体側面 左／右、ローアングル



人体後面、半側面 左／右、ローアングル





포인트 캐릭터 드로잉
POINT CHARACTER DRAWING

POINT CHARACTER DRAWING

TACO直伝！
知っているだけで劇的に上達する
人体ドローイングのコツ390

2023年11月20日　初版第1刷発行
2023年11月22日　電子版発行

著者　TACO（タコ）

翻訳　金智恵（キム チエ）

デザイン　眞々田 稔（ホンマチ組版）

編集協力　田中里奈（ヒヨコ舎）
櫻田宏美

制作進行　中村 愛

発行人　三芳寛要

発行元　株式会社パイ インターナショナル
〒170-0005 東京都豊島区南大塚2-32-4
Tel: 03-3944-3981　Fax: 03-5395-4830
sales@pie.co.jp

印刷・製本　シナノ印刷株式会社

ISBN978-4-7562-5688-1 C0076
Printed in Japan

＊本書は、表紙と本体の背を接着させないことで本の開きをよくした広開本仕様となっております。
また、強度の強い糊で製本しておりますので、丈夫で耐久性に優れています。



Part.1 **人体** ｜ 上半身 / 下半身 / 人体のポイント・ドローイング

Part.2 **顔** ｜ 頭 / 目 / 鼻 / 耳 / 口 / あご / 首 / 側面 / 髪 / 顔のポイント・ドローイング

Part.3 **腕と手** ｜ 肩 / 腕 / 手首 / 手

Part.4 **脚と足** ｜ 脚 / 太もも / ひざ / 足首 / 足 / 脚のポイント・ドローイング

Part.5 **イラストレーション**：顔 / 体の参照ガイド